laiyin扫描制作

GAMEPLAZA

电子游戏广场



6

新疆青少年出版社

BLADE MAKER



机种:PS	厂商:翔泳社	类型:RPG
媒体:CD－ROM	发售日:1999年7月	

在幻想世界舞台上经营武器店的RPG

提到幻想世界舞台的RPG，大多数目的是打倒邪恶魔物。但是，本游戏的主人公却是以经营武器店为工作，他的责任是支持打倒魔物的人。游戏中会出现许多有着各种困难的冒险者（客人），重要的是让他们的冒险成功。



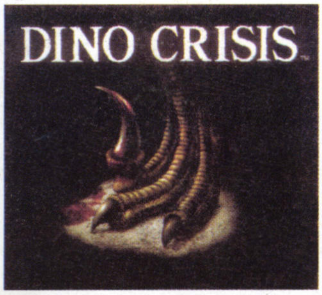












恐龙危机

机种：PS	厂商：CAPCOM	类型：AVG
媒体：CD－ROM	发售日：1999年7月1日	



从 Movie 画面来看故事流程

“DINO CRISIS”大意如下：本应在研究事故中死亡的博士，却在孤岛的军事设施中进行研究活动，得到这个情报后，主人公的间谍队潜入了孤岛上的军事研究设施，但等待他们的却是超过想像的地狱……。

从公开的 Movie 中可以看出主人公初次行动的片断。在这奇特的军事设施舞台上，展开了生死悠关的大决斗。







▲分头行动进行调查。



这里为什么会有恐龙的死尸呢？



▶坚固的铁网被撕裂，到底谁有这么大的力量？

面对这些令人费解的现象，有一种强大的危机感！





▲与同伴间的对话，有时会令自己的信心提高，这样在面对凶暴的敌人时可以从容地应付。

▼面对危机时如没有冷静的心，那么很可能成为恐龙口中的美餐。





▲听到同伴传来的通信后才稍稍有些安心。



高速刺激的体验

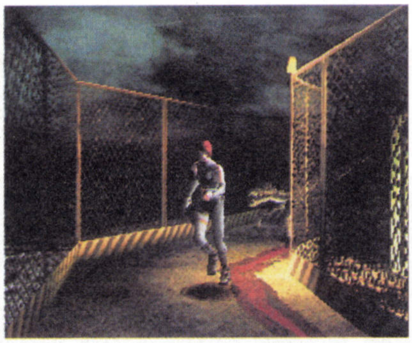
三上真司的最新作《DINO CRISIS》。当这新作公布了后，不少人都下意识地将它视为一个“将僵尸换上恐龙”的《BIOHAZARD》，但随着关于这游戏的资料逐渐公开，我们便愈发现它与《BIOHAZARD》之间的分别。

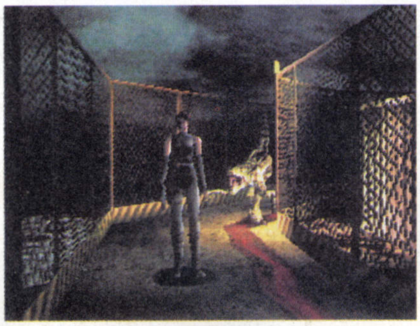
“若然用‘僵尸屋’来比喻《BIOHAZARD》系列的话，那么《DINO CRISIS》便可以用‘速度’来形容。”

有如三上真司在《DINO CRISIS》的发表会上所说过的一番话一样，《BIOHAZARD》中的敌人，主要是行动缓慢的僵尸，而《DINO CRISIS》的对手则主要是凶残的恐龙，它们的速度绝对是僵尸所不能比拟的，虽然并不会像僵尸般有可能带毒，但攻击力会比僵尸强得多，而且更有像霸王龙那样的地上霸王、翼手龙那种空中之王、战斗力强横的迅猛龙……每一种恐龙都有其特色，令玩者的投入感大为提高。

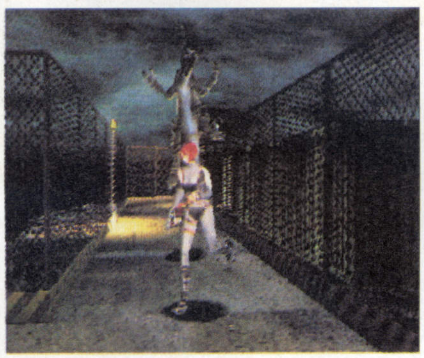
迅猛龙急袭！！

逃亡的主人公遇到了快速追来的迅猛龙。由于是 3D 空间中的活动视角，使逃亡更加紧张。

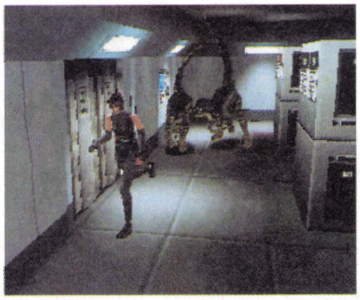








多只攻击



恐龙不是只一只一只地来攻击。有时会出现几只恐龙同时攻击主人公。

绝体绝命的大危机

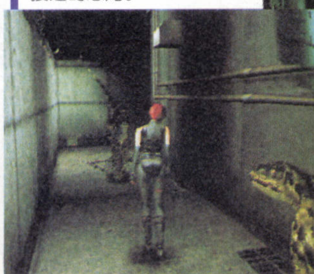


不断袭来的恐龙！

▶主人公背后出现了快速接近的恐龙。



关于“DINO CRISIS”的恐怖，制作者三上认为“BIO HAZARD”只是另一种可怕，而在“DINO CRISIS”中则是种快速与强大的压迫感。



▲当前后方同时出现恐龙时，要以最快的速度做出反应。

▶在恐龙面前，人类只是一种可吃的食物。





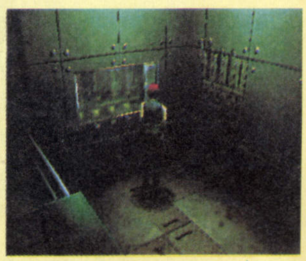
游戏中出现的各种机关

阻止主人公行动的不仅是恐龙，还有各种谜和机关。有时要用脑，有时则用身体来解开谜和机关，解开这些谜的关键是玩家的智慧。





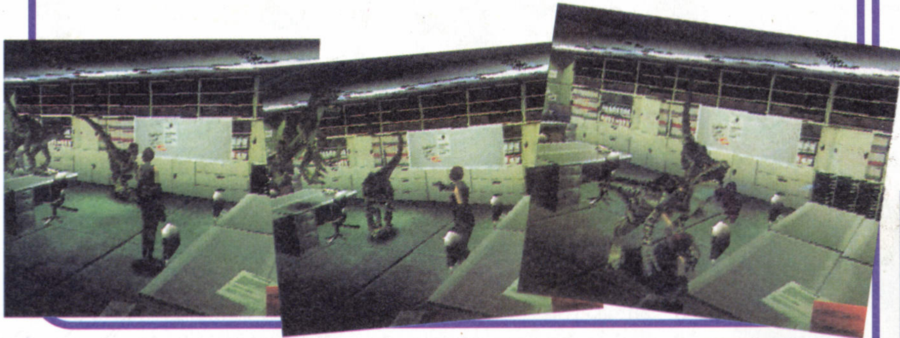
▲药的调配会比“生化危机”更复杂吗？



▶开启电力设施的机关。

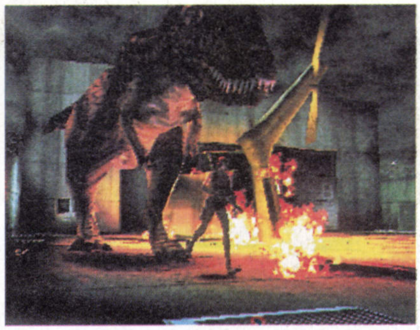
可越过障碍物

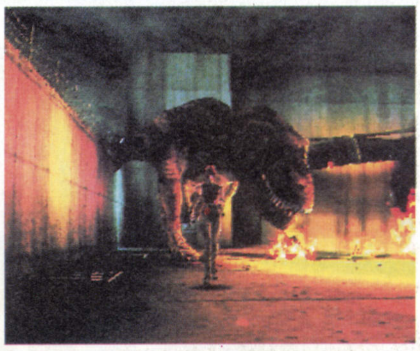
弹跳力优秀的迅猛龙也可跳过障碍，踩着桌子攻击主人公。



巨大的霸王龙

面对这种高大而恐怖的霸王龙，如果你只是毫无目的地瞎跑，很快便会丧生在它的嘴下。



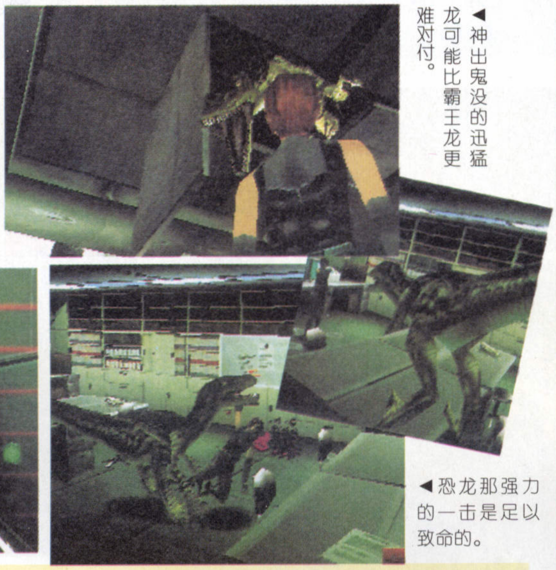






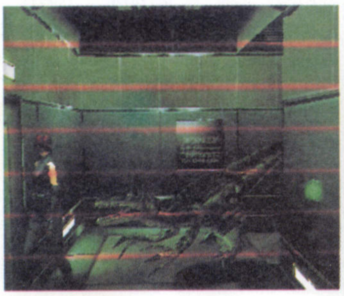
等待人们的是连续的恐怖！！

的确，快速而强憾的恐龙的可怕与缓慢行动的僵尸不同，而且不知恐龙何时何地会出现，在这种不允许片刻犹豫的状况下，对玩家的要求更高了。



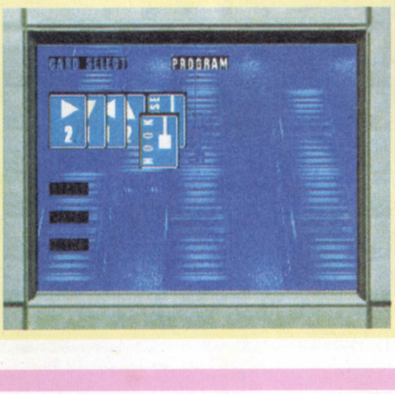
◀神出鬼没的迅猛龙可能比霸王龙更难对付。

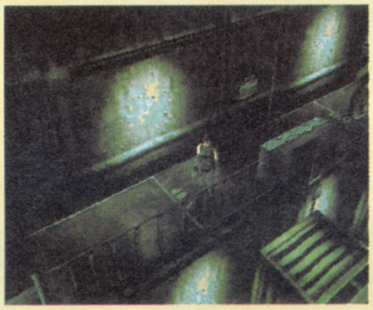
◀恐龙那强力的一击是足以致命的。



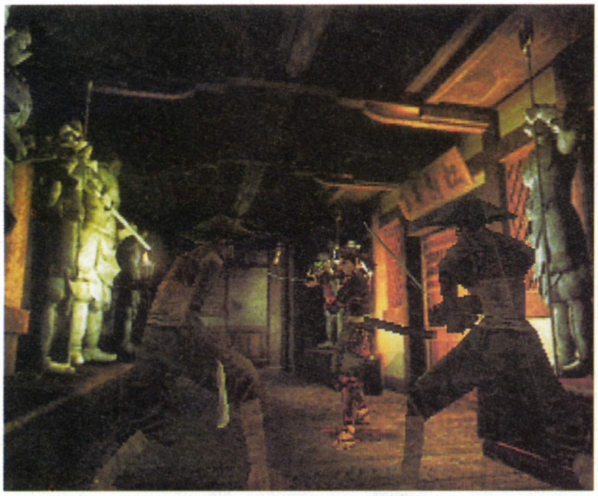
使用吊车打开出路

本游戏中还出现了 3D 空间的吊车。本无去路了的主人公，必须用程序使吊车移动，这样才能到另外的地方。









鬼武者

以战国时代为舞台的AVG

机种:PS	厂商:CAPCOM	类型:AVG
媒体:CD－ROM	发售日:1999年冬季	

明智左马之助与战国魔人织田信长的对立

在战国乱世的稻叶城舞台上，活跃着主人公明智左马之助。这个以《BIO HAZARD》引擎开发的战国AVG，将给玩家带来新鲜的感觉。

游戏中有主人公左马之助和织田信长、斋藤义龙等历史人物也出场了。在爽快的动作中，还要解开设在城内的陷阱和谜。



▲▼游戏在不同视点上有相异的表现方法。

手持武士刀的左马之助！





▲面对敌人派遣的忍者，主人公左马之助能够冷静地应付吗？除忍者外武士、枪兵等类型的敌人会不断出现。

时间是元禄3年战乱之世中……

在桶狭间打倒了本要入京的今川义元，织田信长提 出了天下统一的口号。第二年他又攻入了美浓国斋藤义龙的居城秀叶山城。在祈祷与信长之战中能取胜时，义龙的妹妹雪姬却被什么人拐走了。此时信长早开始了攻击。在城中的骚乱中，明智左马之助站出前去营救雪姬。

斋藤义龙(24岁)

美浓稻叶山城的城主。历史上，他一生没让信长踏上美浓一步。在"鬼武者"中他能阻止信长的野心吗!?

攻击

织田信长(27岁)

在桶狭间获胜后，信长的性格大变。残忍且冷酷异常，视人类如同玩偶。到底信长身上发生了什么呢?

兄　妹

明智左马之助(24岁)

明智光秀的表兄弟。受到诸大名所邀，但讨厌当官，是个喜欢自由的人。外表轻佻但内心坚强，热血且正义感强。

武将　部下

雪　姬(18岁)

斋藤义龙之妹，与主人公左马之助结成了兄弟。发现稻叶山城发生了奇怪的现象而向左马之助求助，但在再会之前被人拐走。

爱慕?

救出!

木下藤吉郎(27岁)

信长的手下，尽忠于信长的武将，为了在信长手下出人头地，可使用任何手段，设下了许多陷阱为难左马之助。

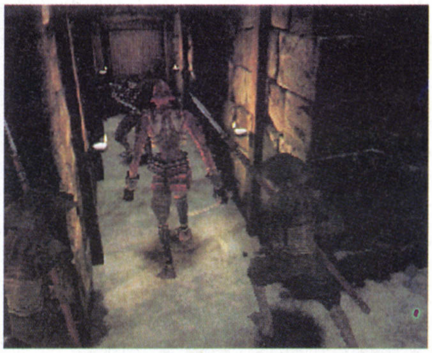
将敌人一一斩杀 并解开所有的谜!!

织田信长、斋藤义龙、明智左马介、木下藤吉郎及雪姬这些日本历史人物，对于一些有看过以日本战国时代为背景的漫画迷，或者有玩过《信长之野望》的玩家来说，应该也会对以上的名字有所认识，而这5位历史人物，便是牵引着此作故事发展的主要角色。如果说这5位角色中哪位最为人所熟识，自然非织田信长莫属，可是他并不是此作的主角，而且更可说是一个反派角色。至于此作的主角明智左马介，其实正是明智光秀的堂弟明智秀满，历史记载他是一位见义勇为的热血硬汉，但行动却是扑朔迷离，令人摸不着头脑。

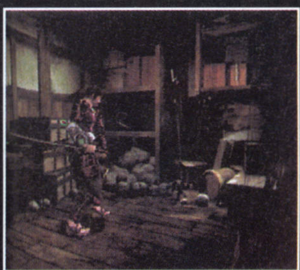
斩！斩！斩！



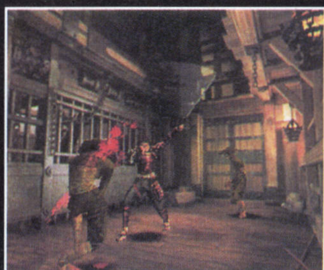




▲►是一味的斩杀，还是运用高超的技巧与敌人周旋呢?







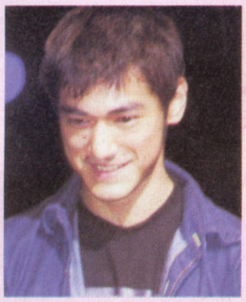


强大的软件制作阵容

日本历史对于一般玩家可能全无吸引力，可是一提到此作的制作阵容，肯定令所有玩者视此游戏为一款重量级作品。首先负责监督一职的稻田敬二，他可说是《ROCKMAN》之父，因为到现时为止，所有《ROCKMAN》系列都是由他负责监督的，而且他更是《BIOHAZARD 2》的监督，所以很多人也曾经玩过他的作品。其次另一位大有来头的人物是竹内润，当年他参与制作了超任版的《STREET FIGHTER Ⅱ》及《FINAL FIGHT 2》，而且竹内更是一位枪械专家，《BIOHAZARD》系列的枪械设计者便是他。至于负责CG的仓泽干隆及佐藤嗣麻子，更是获奖无数的CG设计员。最后不可不提的是负责替主角明智左又介配音的是现今在台港日红透半边天的金城武，对于软件制造商来说，他绝对是个活广告。



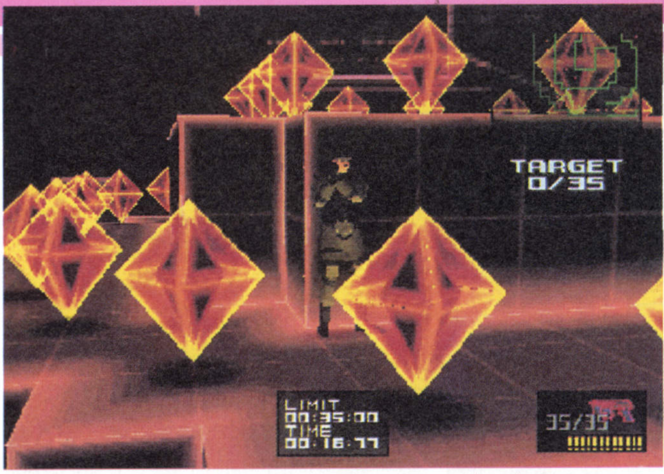
《鬼武者》监督 稻田敬二



著名影星 金城武







TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID INTEGRAL

燃烧战车——完全版

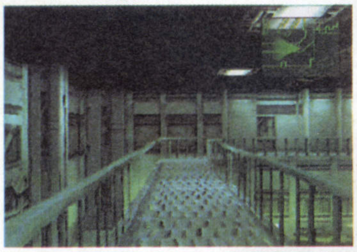
机种:PS	厂商:SNK	类型:对战 ACT
媒体:CD-ROM	发售日:1999 年 6 月 24 日	

这就是"METAL GEAR SOLID"的完全版

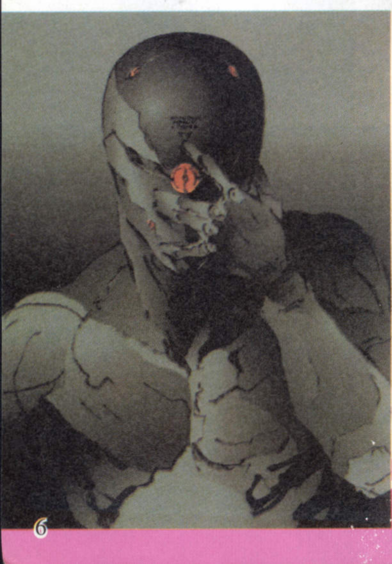
▼以主观视点来进行游戏，是这个版本中最吸引人的地方。



可以在主观视点模式中移动并使用武器



▼前个版本中出现的隐形人，这次它依然还是作为对手登场吗?



去年发售的小岛秀夫监督的作品“燃烧战车”在全球创下了 350 万张的记录，这个称为“名作 Action”的作品，成为了加入许多新要素后的完全版，不久就要作为新版本与大家见面了。

游戏本篇中最大的改变是可以在主观模式（从主角 SNAKE 的视点看东西）下移动或使用武器。这样可玩出完全不同的感觉。

出场人物的台词可以进行日语、英语切换。

《METAL GEAR SOLID》IS BACK!!



▼ 画面的对白变成了英语，不懂日语的玩家这次可以清楚地了解故事了。







ENGLISH

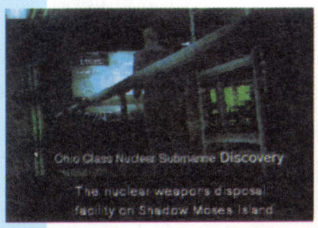
在"INTEGRAL"中的难度设定

在“METAL GEAR Solide integral”中不善动作游戏的人会轻松一些，因为可以进行难度选择。难度共有 5 种，其中最难的是“EXTREAM”。不可使用雷达，而敌兵的可视范围为原来的 2 倍，连回复体力的道具也不会出现。

新版本中可供选择的难度有 5 种



▼所有字幕都可以切换成英语，这就好象在看好莱坞制作的动作影片一样。



HOLLYWOOD

“VR TRAINENG”的数增加至 300

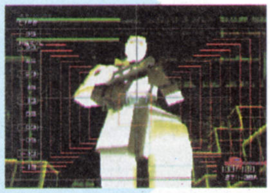
前作中练习用的“VR TRAINENG”本回变为了“VR DISC”的独立第三张盘，收录的 STAGE 超过了前作，总共为 300! 其中有练习潜入任务的 Snaking, 训练 8 种武器的 Weapon, 和实战的 Advance。

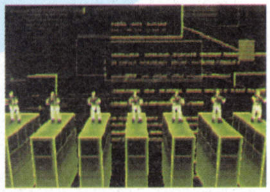
由于有了这几种练习模式，使玩者能更好地磨练技巧，去迎接那个超难的“EXTREAM”。



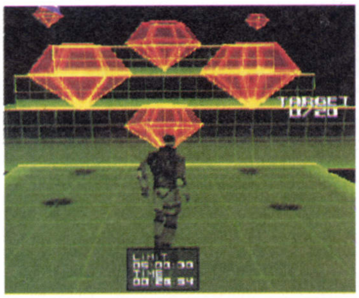
◀在练习模式中还有各种十分复杂的迷宫。







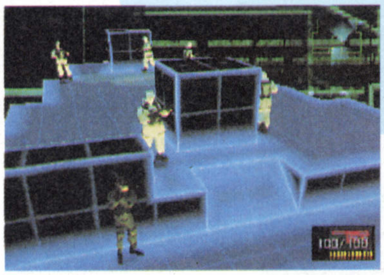
▼确认好胜利条件后再进行练习模式，共有 300 关在等待你的挑战。





在“VR TRAINING”的4 种模式中锻炼你的身手

▼PLAY 的方法与本篇相同，绝对不能让敌人发现你的踪影。



其中还追加了这种要素

对直美和美玲进行摄影









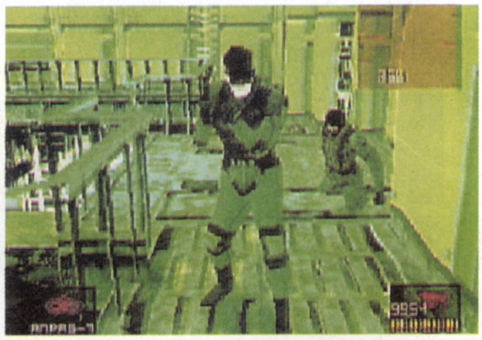
首先是本篇开头时与直美的约会实现了! 在游戏过关后可选择的生还纪念写真摄影会中，使用游戏中的道具“Camera”可以拍摄直美和美玲。由于采用了 Motion Capter，虽是多边形人物，但却也有相当的真实感。

在前作中受好评的第 3 次 PLAY 后的设定仍存在，装着潜伏装的 SNAKE 还会在此时出现去迎接更大的挑战。



DOOM 类的 METAL GEAR !?

▲由于要用主观视点来进行游戏，因此在难度方面可能会略有增加，而敌人也会因此变得更加难缠。



▼在美版中才有的身穿西装的 SNAKE，本次也收录在完全版中。

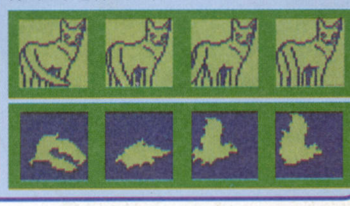


◀身穿紧身衣的美莉尔，在连续三次完成游戏后便可以出现。

对应 Pocket Station



利用 pocket station 可以玩在一定时期内可变换游戏过关后得到的称号的迷你游戏。











PLAY STATION 原创 Opening Movie 大公开!!

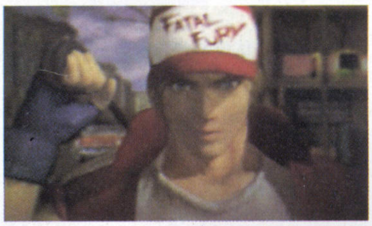
餓狼伝説 WILD AMBITION

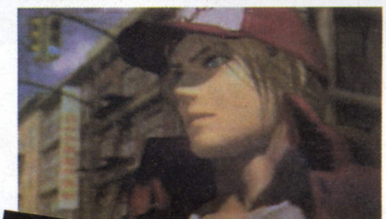
机种:PS	厂商:SNK	类型:对战 ACT
媒体:CD－ROM	发售日:1999 年 6 月 24 日	

Movie 中讲的是开头故事。欲望旋涡中的巨大都市——南镇。短期间成长起的这个城市,具有"吉斯·霍华德"这一统治者的历史。其绝对的权力让人们的命运疯狂,并产生了巨大的扭曲。现在响起了背负可悲宿命的狼的镇魂歌。













新系统引入,他们归来了



在街机中得到好评的"饿狼传说 WILD AMBITION"没想到这么快就决定了移植至 PS。真实的动作,对战中瞬间切换的视角,充分发挥了 PS 的 3D 特性。游戏模式中又追加了对战的 VS 模式和训练模式。





▶按△键可以进行轴移动。

游戏系统

▶GUARD DESTROYED
防守时每个人物设定的防守耐久值会减少,变为 0 时防守被破坏。

▶GUARD IMPACT
防守时摇杆向前两次,在防御攻击时拉开距离。

▶COUNTER ATTACK
消耗一定气力槽,从防守状态转入反击。

▶超必杀技
体力槽闪光时可出的强力技。

▶OVER DRIVE POWER
气力槽 MAX 时,消耗气槽可发出最强的必杀技。

全 12人物战斗的新历史现在开始

“饿狼传说 WICD AMBITION”中出场共12人。除特瑞和安迪等8人外还有初次出现的千堂鸠和坂田冬次。在街机版中的隐藏人物李香绯和吉斯·霍华德在PS版中不使用秘技便可选用。

面对邪恶的年轻的狼
特瑞·伯加德
10年前养父杰夫被杀了。为了打倒仇人吉斯，他又回来了。



追寻哥哥……
安迪·伯加德
学会骨法的安迪在他心中有的是复仇，还是~。



泰拳世界最强！
东丈
为了成为最强而前往 King of Finghters 的会场。



日本第一
不知火舞
为了寻找祖父半藏的弟子安迪修行后的去向，舞开始单身旅行。



不允许邪恶存在
金加潘
为了证明跆拳道是最强的格斗技而来到了南镇。



吉斯忠实的部下
比利·卡恩
对于吉斯绝对忠诚，用在东洋学会的棒术战斗。



疯狂的一匹狼
山崎龙二
为了获得吉斯的信任而加入了大会的战斗。



悲伤蒙面的摔跤手
莱登
凶狠的打法被吉斯认可，并雇其成为了打手。



浪花般的摔跤少女
千堂鸠
以大会优胜为条件向父亲提出离开摔跤。



“共亡”才是我的道路
坂田冬次
知道以前的对手被吉斯打倒后，由于对手的出现而热血沸腾。



超天娘格斗女孩
李香绯
爱睡午觉的美籍中国女孩。喜欢吃虾米饺子。



黑暗城的帝王
吉斯·霍华德
为了消灭会阻止其野心的格斗家而每年举办大会的古武术使用者。



スーパーロボット大戦 コンプリートボックス

超级机器人大战 COMPLETE BOX

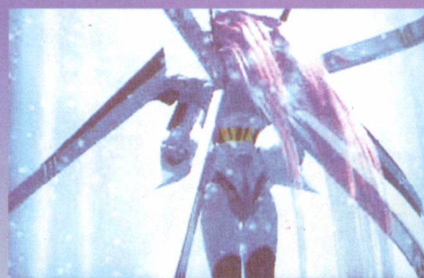
机种:PS	厂商:BANPRESTO
类型:S·RPG	媒体:CD-ROM×2
发售日:1999年6月10日	



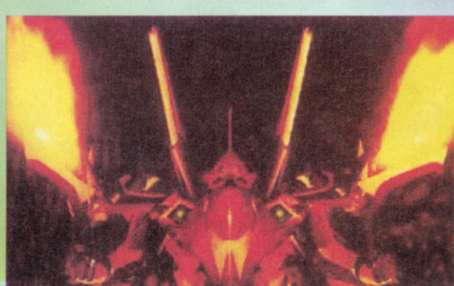
《COMPLETE BOX》的 OPENING MOVIE 公开!

BANPRESTO 为本游戏制作了原创的片头 CG 动画,而动画中的机器人更是倍受玩家喜爱的魔装机神。其中最引人瞩目的是塞巴斯塔与古兰森之间的宿命决斗,火凤凰与黑洞炮两大必杀技撞击后产生的巨大爆炸给人以强烈的压迫感。

另外其它几个魔装机神也会在片头动画中出现,这也是魔装机系的机器人头一次以 CG 动画形式与玩家见面。



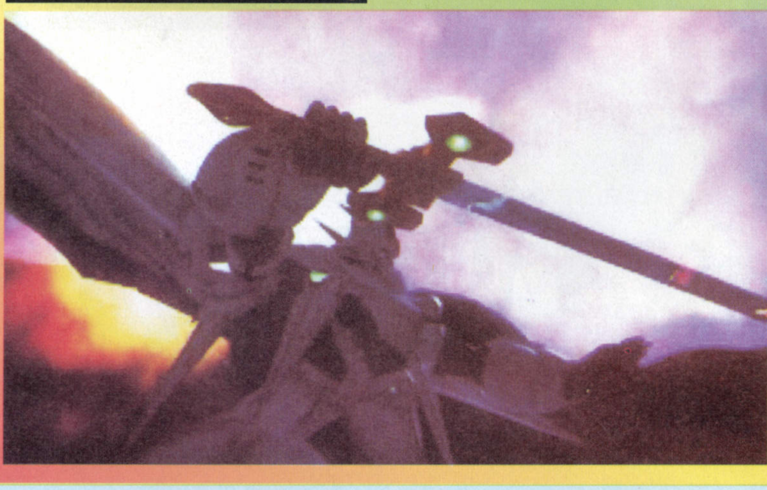
▲沐浴在强光下的瓦尔西奥尼带着一种真实的美。



▲炎系魔装机神古兰威尔正在发动它那强力的地图兵器。



▲大地系魔装机神扎姆吉特有着无与伦比的重量感。



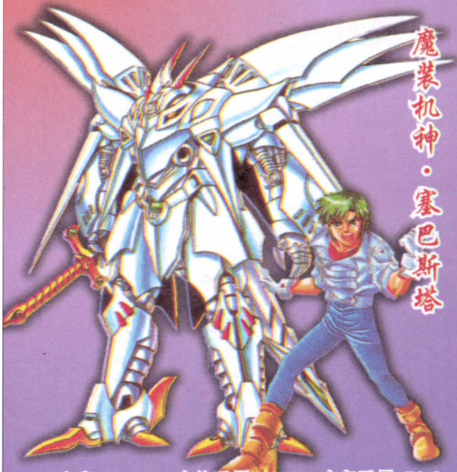
POINT Special Disk 中的 CG 动画

在游戏的第二张 CD 中,收录了体现原作动画著名场面的 CG MOVIE,但与片头不同的是所有机器人都采用了 SD 造型,这些动画是以往"机器人大战"系列从未出现过的,因此这张 CD 绝对有收藏价值。





超级机器人大战原创角色大检阅



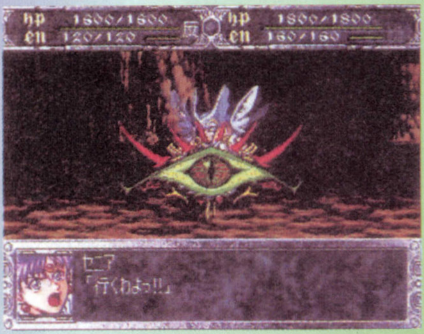
魔装机神·塞巴斯塔

全高:28.48m　本体重量:38.4t　全备重量:74.2t
守护精灵:塞菲斯(风系)



魔装机神·古兰威尔

全高:28.48m　本体重量:36.5t　全备重量:72.8t
守护精灵:古兰巴(火系)





莫妮卡·G·比尔塞亚

是地底王国兰古兰的王位继承人，拥有很高的魔力，并且能预知未来。对人十分尊敬是她的特点。



芙莉西亚·塞诺萨基丝

是剑皇萨奥鲁特的独生女，天直烂漫，可以说是正树的师妹，剑皇死后将她托付给正树照顾。



魔装机神·扎姆吉特

全高:28.48m　本体重量:40.5t　全备重量:79.0t
守护精灵:扎姆修(大地系)



魔装机神·卡迪斯

全高:28.48m　本体重量:38.5t　全备重量:55.1t
守护精灵:卡多(水系)



罗托尼·杰斯哈

在《EX》中是敌方王都镇压部队的将军，虽是敌人但知识十分广博，说话经常带有关西口音。



莎菲妮·克莉丝

有红莲的莎菲妮之称，是白河愁的部下，在她那妖艳的外表下面有着双重的性格。



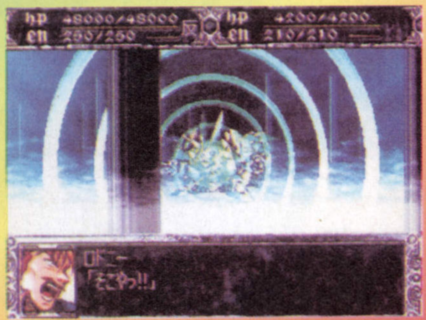
古兰森

全高:27.3m　本体重量:42.8t
全备重量:85.6t　守护精灵:无



瓦尔西奥尼

全高:24.6m　本体重量:39.7t
全备重量:51.3t　守护精灵:无





黑眼睛的诺雅

黒い瞳のノア

Cielgris Fantasm

这个世界的名称叫作希尔古力

斯诺雅的冒险从现在拉开序幕……

机种:PS　类型:RPG　厂商:GUST
发售日:6月预定

诺雅是普通的女孩子

在“玛莉工作室”获得极大好评以后，GUST又推出了这款具有同样幻想色彩的RPG。

本作的故事十分有趣，讲述有一天，为了帮助突然被石化的同伴，游戏的主人公诺雅开始了漫长的旅途。作为一个普通的女孩子，面对的将是各种工作和要收集的魔兽，她在旅程中慢慢地成长着。



漫长的旅途

诺雅本来与蒂斯汀平静而快乐地生活在一起，但没想到悲剧的命运笼罩在她身上。为了救出被石化的同伴，为了打倒魔神，广阔的世界中到处留下她的足迹……

在本作中登场的人物众多，总数有50人以上。其中以诺雅为中心，为玩者展现了许许多多富于魅力的可爱角色。下面我们就对初期登场的13人进行介绍，希望能令大家对本游戏的特色有个初步的了解。



悲运的少女
诺雅
纯真的少女，一旦决定就绝不放弃。

诺雅的幼年同伴
蒂斯汀
富于正义感的少年，健康向上，为人善良勇敢。

狄然
大地神殿的神官战士，有恐水症。



托托
会飞的松鼠，在森林中被诺雅所救。

鲁茜娅&华兹
大陆移民的后代，拥有超群的能力。

诺雅将会接受各种工作并成长起来！

之一：接受任务



在每个城镇的酒店都可以接受到相应的工作，并且会根据具体工作的内容及危险程度多少得到酬金。

之二：护卫依赖



这是一种类似于保镖的工作，将指定对象送到规定的场所，到达目的地后根据护卫对象安全人数的多少而取得大量的酬金。

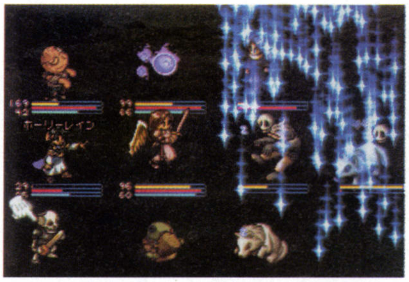




尽管困难重重……

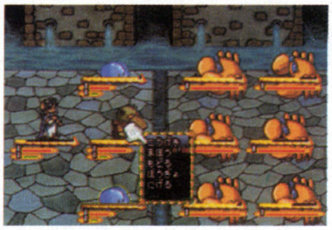
……但是，在希望中不断成长！

之三：退治依赖



将村庄或城镇内外出现的魔兽消灭。在三种工作中，该类工作得到的报酬最高，但一般完成工作的时限在三至五日间，并且可能会因此碰上较强的魔兽。





之四：在乔恩邸



与一般的工作不同，在商业都市希尔希拉的乔恩邸也会发生一些依赖事件。

内容一般是与乔恩立下契约，为其寻找一些珍贵而特殊的物品。



同时住于乔恩邸的米莱娜也会与你签下类似契约，而她一般要求做的是去特定地点买回需要物品。两人的契约内容会不断有变化和更新，一般而言是难度的上升和酬金的增加。





Lの季節

爱的季节

机种:PS	类型:AVG
厂商:东京 HOUSE	发售日:今夏预定



八位主要角色的资料介绍

幻想界

幻想界的主人公是不良学生桐生真。他因为具有音乐才能而非常骄傲。幻想界的故事基本在“音乐”与“魔法”中展开。

现实界

现实界的主人公是性格内向的上岗进。他作为摄影部成员，为追查最近校内谜之事件的真相而活跃着。



铃科流水音
奇妙莫测的幽灵

4月7日生
164cm/48kg
血型/不名
部活动/美术部
喜好/服装收集

为死神所威协



舞波优希
2月10日生
150cm/36kg
血型/A型
部活动/美术部
喜好/滑雪

好奇心旺盛的优等生



天羽碧
7月19日生
164cm/45kg
血型/O型
部活动/新闻部
喜好/全部和食

星原百合
孤独的美少女



12月2日生
159cm/43kg
血型/A型
部活动/无
好物/红茶

最上等的雪女

永狩吹雪
5月17日生
171cm/54kg
血型/O型
部活动/空手部
喜好/无



运动万能的少女

东由利鼓
12月26日生
170cm/48kg
血型/A型
部活动/陆上部
喜好/集邮



无心机的音乐精灵



湖润
8月21日生
185cm/?kg
血型/O型
部活动/无
喜好/布丁

温柔诗人的女孩



弓仓亚希子
11月9日生
153cm/42.5kg
血型/AB型
部活动/无
喜好/洋果子

连接两个世界的关键是！？

本作的故事将在幻想界与现实界两个世界展开，但都以“圣辽学园”为舞台，是一个以两位主人公来体验不思议故事的音响小说。住在这两个世界中的人们有着各自的生活方式和过去，那么是什么将他们联系在一起呢？





弓仓

健康的中学生

●7月18日生
●153cm/40kg
●血型/AB型
●部活动/吹奏乐部
●喜好/所有



四位新角色的介绍

辅助角色的设定原稿



利罗·安巴得帕斯
在幻想界登场，血气方刚，属于空手部。

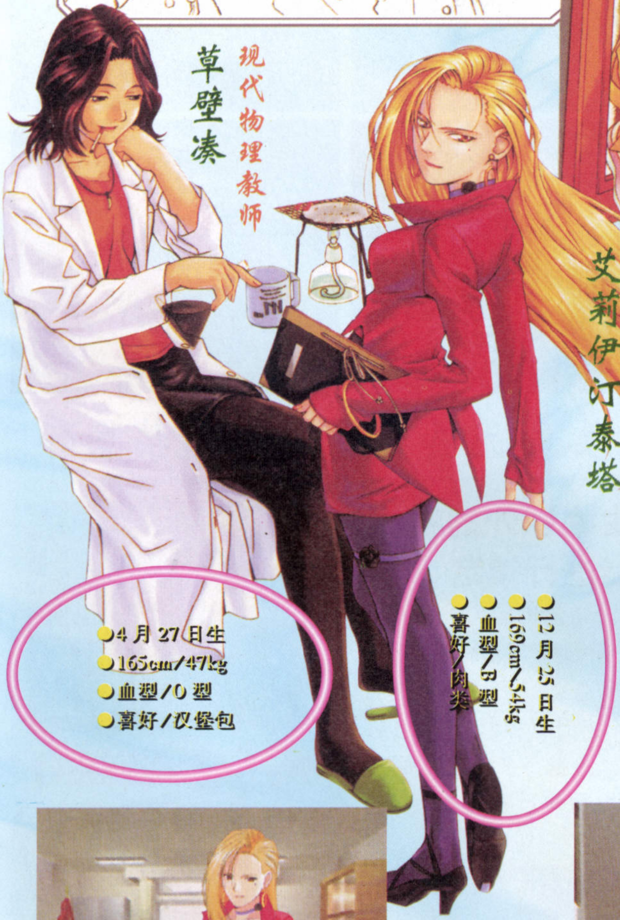
泽村美都
在现实界登场，属于生徒会。



永久的魔法生命

雾城七衣

●1月30日生
●149cm/42kg
●血型/A型
●部活动/图书委员
●喜好/魔法地图



草壁凑

现代物理教师

●4月27日生
●165cm/47kg
●血型/O型
●喜好/汉堡包

艾莉伊汀泰塔

妖艳的魅力

●12月25日生
●169cm/54kg
●血型/B型
●喜好/肉类

在这游戏中会有大量的CG图片出现。现实界故事中，对于谜之事件，图书馆藏资料揭示了存在一股无名的强大力量。

在圣辽学园，有人进行着不为人所知的破坏活动，使学员经常发生意识不清的异状。究竟谜底是什么？这要靠玩家来解开。



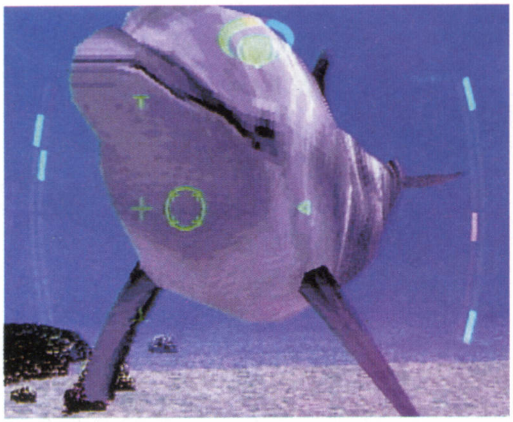








海洋奇境 2



机种:PS　类型:SLG　厂商:ARTDINK
发售日:7 月　媒体:CD－ROM

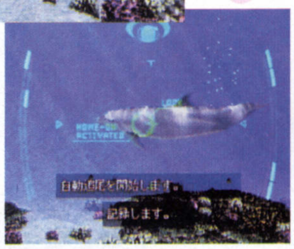
本游戏是驾驶着潜水艇，在广阔海洋中寻找超过 400 种生物的异色游戏。对于日常生活中无法接近海的人们而言，每天睡觉前在自己家中进行 30 分钟的海底探险，必然会带给你一个美好的梦。

对玩家操纵的潜水艇追加了锁定机能！

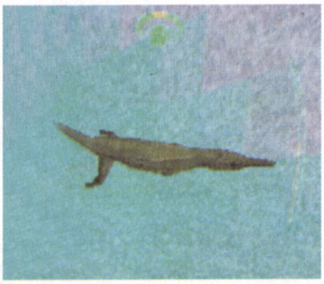
这是一款在海中自由航行的异色的 SLG，在 2 代中追加了锁定的新机能。对于发现到的生物，由于其不停活动着，使观察产生困难，此时即可运用锁定以便在一段时间内集中观察该生物的种种动态，其景象十分壮观。

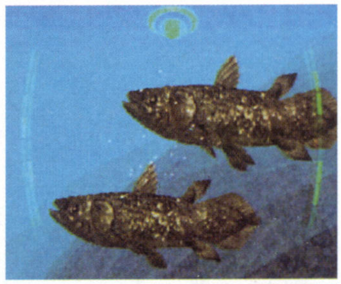
生物发现



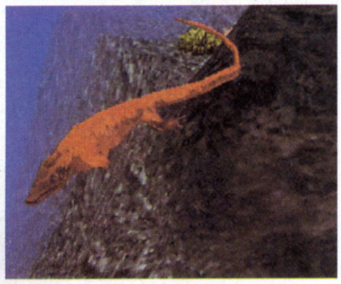


▲▶对于发现的鱼类，玩者可以进行锁定，随后便能够令镜头自动追踪鱼的行动，尽情领略其优美的动作。









鱼类的优美姿态令人不禁陶醉！

1 显微镜模式

在海中通常也生存着无数极其微小的生物，对这类生物在锁定后，便可将之放大进行观察。这时的机能就被称为显微镜模式。



海中潜在的小生命



微生物



▶当在水中发现有细小的亮光时，便可运用显微镜模式来观察。



放大观察

2 图鉴机能

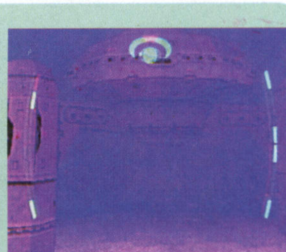
被锁定后的生物，便可在图鉴中进行阅览。在图鉴中出现的生物，也可以再次寻找到。

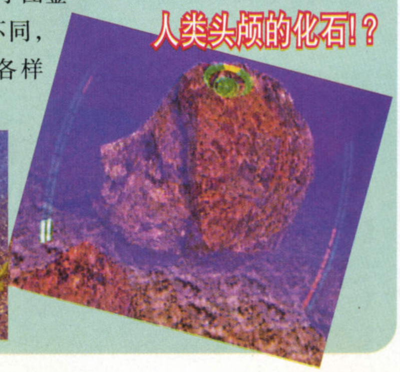


◀能够发现所有 400 种以上的生物吗？

生物以外的物体也能进行锁定

锁定机能的对象并不只限于生物。对于海底的各种设施和遗迹、沉没物都能进行锁定，并且可将它们收录于图鉴中。根据每个区域的不同，此类物体也有着各种各样的特色。





人类头颅的化石！？

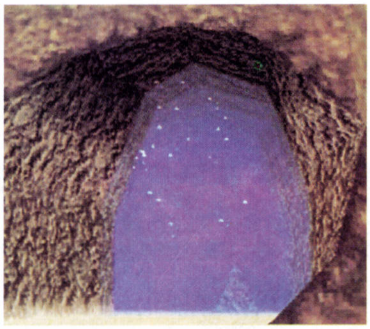


生物居住的环境根据区域来分割

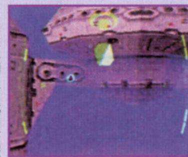
游戏的舞台是在海洋之中，生物活动的环境都被分割为数个区域。每个区域都通过海底溶洞来连接，穿过海底溶洞便会到达邻接的区域。

右面框中便是最初的区域，是和日本近海非常相似的观光点，生物也较为普通。

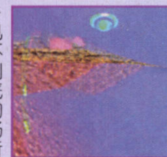
通过海底溶洞



最初的区域"Plateau of Far East"

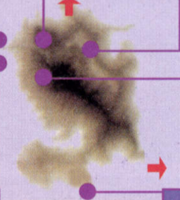


▶巨大的海底遗迹。▼冒险开始的地方能够发现这个海底基地。



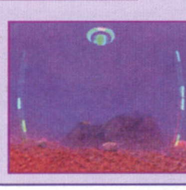
▶见不到底的场所便是很深的海沟。





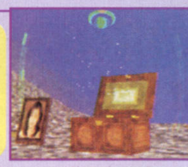


▼在海底转动着的巨大岩石。



▶这里还有美丽的海底暗礁。

在这区域的某一点存在着溶洞，当搜寻到并穿过后便进入下一个地区。



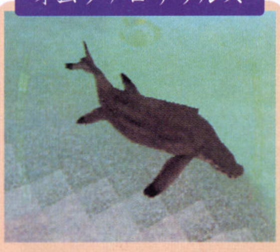
◀发现了精美的首饰盒。

原古的海洋生物也会登场

在通过许多区域后即将到达冒险的最终区域，也是本作中最大范围的3个"古代之海"。本作监制金子隆一根据最新的考古学说将当时的环境真实的再现。三叠纪、侏罗纪、白垩纪这三个时代构成了"古代之海"。在这一区域可以欣赏到远古生物的动态，具有很高的欣赏价值和科学价值。

三叠纪中期

オムファロサウルス



▼和鲨鱼外形非常相似的生物，能够极其高速地在海中游泳。



クララジア

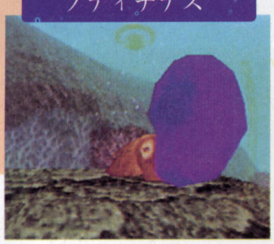
▶血红的身躯引人注目！长长的尾巴左右滑动，泳姿迷人。

多彩的生物！

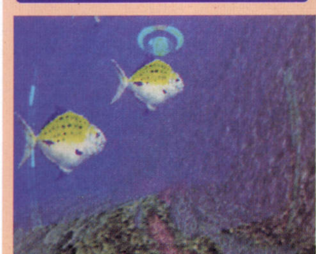
▼这是它捕食水中恐龙的生物的场面。



キンボスポンディルス



プティチテス

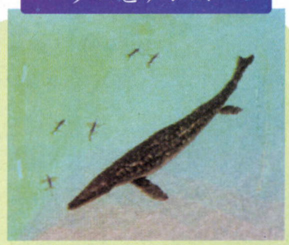


ボボサトラニア

▲成群游动的全身黄色的鱼，因为明亮的色泽而使发现变得简单。

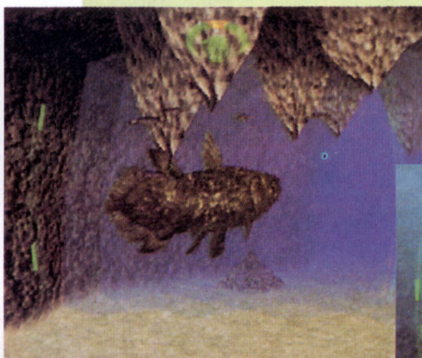
海洋中的奇异景观！

白垩纪后期



グロビデンス

▲有着细长身体的恐龙，直线的游泳方式适合于锁定。



▲幼体的石纹鱼也在此登场，身格、速度和泳姿方面完全再现了当时的样子。



メガロコエラカンスス

侏罗纪中期



◀▼由数条组成了编队，当从眼前经过时，十分易于观察。



ムラエノサウルス

▲大型的海龙也在此登场，雄大的身躯带来压倒性的视觉冲击。



メトリオリンクス

◀发现了至今仍然未知的恐龙，给玩家带来喜悦的新鲜感。



リオプレゥロドン



ACECOMBAT3
electrosphere
皇牌空战3

机种:PS	类型:STG	厂商:NAMCO
发售日:5月27日	媒体:CD-ROM×2	

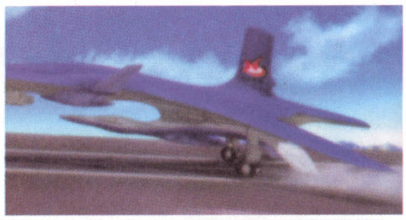
本作的 OPENING 是 CG 与动画的融合

“皇牌空战”系列的最新作，采用了CG与动画相结合的OPENING，表现出强烈的战争气氛。近未来舞台所有的独特世界观、现代兵器和各种战斗机都在本作中陆续出现。而游戏本编中，随着事件与剧情的发生，也准备了许多相关的MOVIE，这也是本作采用两枚CD-ROM大容量的原因。



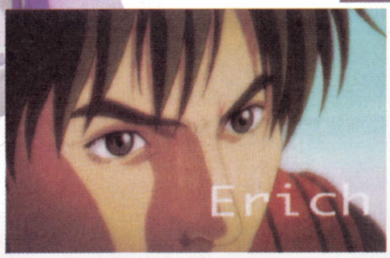


紧急发进!!



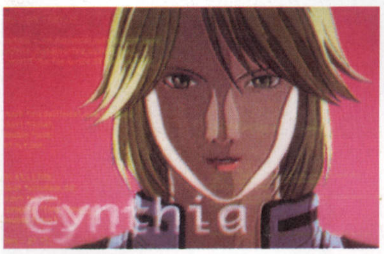
新的使命







各具个性的飞行员们陆续登场









事件剧情 MOVIE 满载

在本作中有着许多个性鲜明的人物出现，因而会发生许多复杂的事件与剧情，为了烘托这些事件剧情的气氛，游戏中会大量出现动画。而这种CG与动画相融合的技术正是NAMCO的特长与实力所在。









激变动荡的世界形势









紧急事态发生！MISSON01 开始

这里介绍的是最初的MISSON，由此而拉开游戏流程的序幕。

在游戏开场DEMO表示背景故事后，可以从同僚处收到可视电话或临时新闻发来的消息，由此了解到MISSON发生的理由。接下来是对行动加以一定选择后，了解任务的内容，便可以出击。游戏画面从此进入STG类的标准画面，可以对镜头加以调整。







资料传送的映像



军事冲突发生
紧急新闻报道



资料传送是？

在这个世界中，信息终端已经得到普及，依靠互联网络、电话和电视都能便利地获得最新的信息。

对行动加以选择



出击





确认周围情况

豪华附赠

随同本作原版游戏的发售，还会赠送超豪华的附录，其中会对游戏世界观、角色、用语及战斗机进行详实解说，如果你想保留关于本作的详细资料，那么这些附赠是绝对不能错过的。

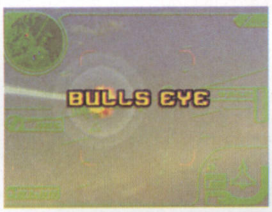




激烈的战斗展开了！！



目标是哪里？



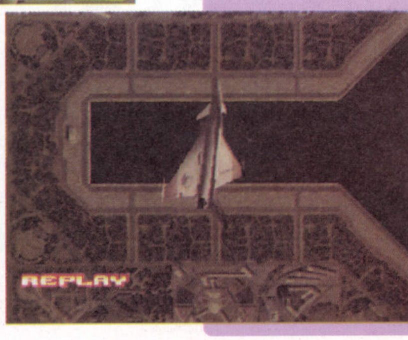


击破所有敌人
顺利完成任务



过关表示

FIGHT





和前作一样有着完善的
REPLAY机能



栄冠は君に4

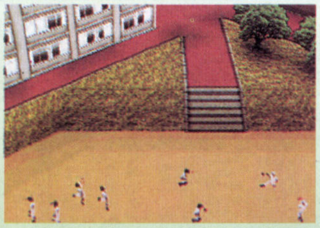
桂冠属于您 4

机种:PS　类型:SLG　厂商:ARTDINK
发售:8 月 5 日　媒体:CD－ROM

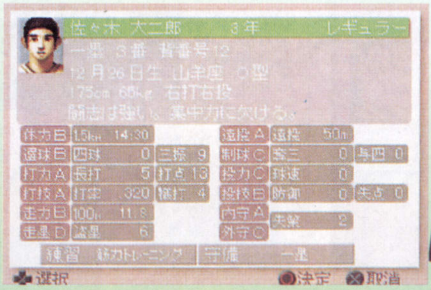
育成最强的棒球部而向着梦之甲子园

成为高校的棒球部监督、在甲子园出场并努力获得全国优胜的“桂冠属于您”在前 3 代受到好评后，第 4 弹又在 PLAYSTATION 上登场。

玩家作为监督，工作主要是育成棒球部的学员，并在 3 年级暑期大会后隐退。此外，还要在春天接受新入学的学生参加棒球部，对入替的部员进行育成，目标是在甲子园上获得连续优胜，从而得到对监督工作的评价。



▲下达一定指示，使部员得到不停锻炼而强化。作为这个系列的所有要素都继承下来。





◀▼游戏的长度由 10 年到 50 年自行选择。



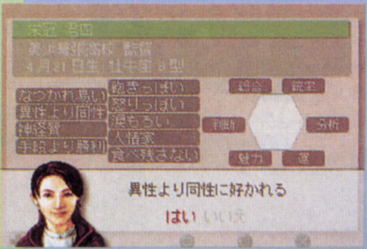


▶地区以都道府县为顺序而选择管理的学校。

▲在许多高校中选择一个学校，使自己母校成为甲子园连霸的棒球强校，并且获得甲子园出场的常胜。

总共 4102 所学校登场

作成我的资料



▲首先是对于基本资料的输入，从出生年月、血型直到更细致的部分都能选择输入。





▲▶经过简单提问后进行资料输入，这样玩者的分身便会在游戏中诞生。

领队必须什么都知道



在系列中第一次登场的棒球部领队。要完美地把握部员们的能力和状态，便要经常注意他们的具体活动。在系列中首次出现了这位领队，玩家在操作时必须做一番重新适应。



◀▼部员们各种细小的活动都要留心观察。



与部员们的交流非常重要

在本作中新增加了非常重要的系统“谈话”。

谈话是对于练习及比赛结果的意见、部员兴趣和理想等方面情况的了解，更为重要的是及时了解部员的苦恼。部员们有着“考试成绩非常差”、“没有女孩子注意”等各种各样的苦恼，这种状态必然会影响到练习和比赛。所以作为监督，必须随时关心和解除这些苦恼。



从部室将部员叫出

◀在练习中无法集中的部员一定是有某些苦恼。



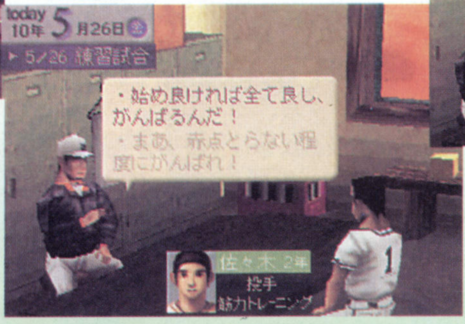


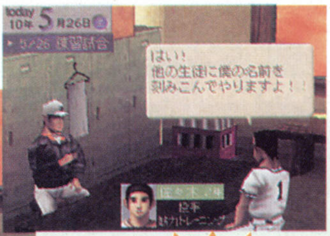
▶▼在游戏中准备了400种以上的烦恼。

精神下降



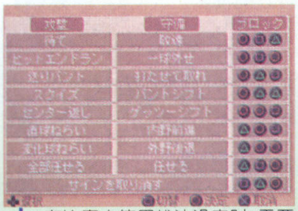
◀▼相对部员的苦恼，一般有两种回答。慎重选择正确回答，从而使信赖度上升。





继续努力吧!

交流成功
精神上升



▲在比赛中使用战法设定时，需要以3个按键来组合。

在部室中还有其它的行动

除了谈话的命令以外，在部室中还能指导比赛战法。

不勤加练习就不能变强

为了夺得甲子园的优胜，对部员实力的提升必不可缺。训练项目有跑步、耐力练习及自由打击等16种。提升学员的何种能力，都在练习菜单中加以决定。同时，在菜单中还有对主将的全权委任的命令，对于初玩者非常有用。另外，为了保持在比赛中的活跃状态，要注意休息不让部员受伤。

红白对抗非常重要



▲将部员分组进行红白以抗的比赛，是大幅度提升部员能力的重要练习项目。





▲在练习中要随时指导部员，使他们懂得正确而规范的各种姿势。



上升





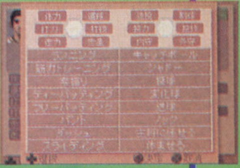
部员在比赛及练习中的动态

在这里进行配置

“配置”是对于练习的设定及红白对抗时的守备位置的调整和变更，同时也能对日程安排进行调整。这些包括邀请其它学校比赛都在职员室完成。



▲将部员逐一配置在合适的位置上，从而于比赛及练习发挥他们最大的作用。









你是一个美食家吗？还是一位富创造精神的食品艺术家？



机种:PS	类型:SLG	厂商:GAPS
发售日:6月预定	媒体:CD－ROM	

研制最为美味的汉堡包

由自己研制富有特色的汉堡包，并且经营汉堡包快餐店的模拟游戏“BURGER BURGER”的第二作即将登场。

作为汉堡包快餐店的经营者，要研究出具有独自特色的汉堡包，并且以这个商品开发而获得人才教育和政界的好评。和前一作一样，有着大量对快餐店经营的细部管理，并且这次还增加了“速成模式”等多种新要素，从而使这个模拟游戏变得更为有趣。



◀建设汉堡包快餐店的首个关键是选择一个较为理想的场所，从而获得一定的经营利润。

选择合适的场所



▲在场地施设上，也有着大量新而全面的操作。

▼这一作还有表现降雪等季节变化的演出。





希望中的美味汉堡包

▶做出怎样的汉堡包是游戏中最为重要的部分。关键是要了解该地区人们的口味，并研究出与此适合的新品种。

请等等！可怕的速成模式

这一次还增加了依次挑战关卡的“速成模式”。在三个难易度中选择相应的地区，以最快的速度获得经营上的成功及研制出最为美味的汉堡包。研制出的食品可以带到下一关，攻略方法要十分注意。



▲这里对于模式的选择，还准备了三种“FREE MODE”。

一个又一个的挑战

目标指向全地区第一

▶▼剧情模式的地图大公开！要注意画面上部的城镇。





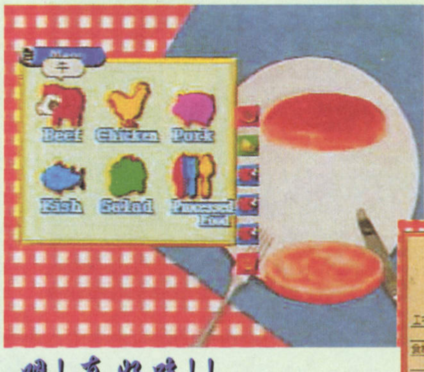
做出美味汉堡包的喜悦

这里是对 2 代增加的新要素进行一番介绍。初玩者可以开启自由信息机能，从而使进行游戏更为便利。除此之外，其它各种新要素也必须加以研究。请仔细参看以下介绍。

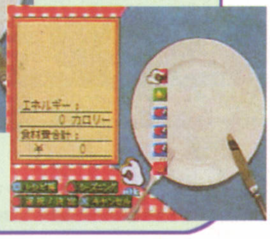


太好了!!
材料大幅增加!

在本作中，大幅度增加了研制汉堡包的基本材料，不但鸡肉、牛肉等基本素材品种更为丰富，而且盐、糖等调料也更为充实，使游戏感觉更接近于实际的研制汉堡包。此外，由于季节变化而引起的某些限制也首次出现。



◀▼做出怎样的汉堡包是本游戏的中心课题。可以参照实际贩卖的成品，完成以后要制定合适的价格。大家在进行游戏时不妨多去实际地点学习一下。



嗯！真好吃!!
开发受欢迎的商品

了解消费者的意见

这一次增加了对自己及他人快餐店经营情况进行观察的新模式。了解消费者的具体意见，并且掌握敌我受欢迎的程度。在店内会有分析全地区各快餐店人气程度的地图，从而掌握游戏进行程度及自己经营和开发成功与否。



进行市场调查，促进销售。

◀▼向街上的行人打听意见是调查活动的开始。

CHECK!



◀在自己的中心连锁店中进行调查。



自动信息

本作中增加了便利初玩者的自动信息机能，对于本地区中所有同类快餐店的各种变动都会及时报到。

便利一览表

这个一览表是对于每个快餐店的状态、店员及材料的情报比较。对于经营极差的店可以考虑买下。

在POCKET STATION中的迷你游戏

在 2 代中可以对应 POCKET STATION，将其专用资料下载到 POCKET STATION 上，便能进行发现新的食物素材的迷你游戏。而且，在 POCKET STATION 的迷你游戏中，还可能找到一些没出现在本体游戏上的素材！通过 POCKET ATATION 的迷你游戏，不仅能增加本作的乐趣，而且也对本体游戏中的经营提供了极大的帮助。



▲还没有 POCKET STATION 的玩家，为了得到更大的乐趣，也为了使你成为一个成功的经营者，就在本作发卖当天去购买一个吧。

将资料下载到 POCKET STATION 中

得到新的材料是多么快乐呀……





▲是找到了什么样新的材料吗？这也意味着将可能研制出新品种的汉堡包，那么赶快将它传送回本体游戏吧。



Fire Emblem™ トラキア776 ファイアーエムブレム

机种:SFC	厂商:任天堂	类型:S·RPG
媒体:卡带(容量未定)		发售日:1999 年夏

火焰之文章——多拉基亚 776 最新情报

正在紧张制作中的《火焰之文章》依然继承了前作《圣战之系谱》的游戏系统，不过本次所使用的媒体是可以进行资料多次写入的可录型卡带，由于依然是 SFC 软件，因此在玩的时候可能更有一些亲切感。



▲画面左侧是本作的主人公利普，原伦斯达王国的王子。

▼指令菜单中多出前两作没有的“捕捉”指令。







▲▶不断地收集同伴，使自军的战力加强。

亲切的画面、亲切的系统



▶本故事的主要舞台便是这个被称为多拉基亚的半岛。



▶系列中初次采用了有可视范围限制的场景。

捕捉敌人或救出同伴

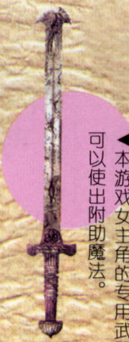
以一定条件过关的话，就可以捕捉敌人作俘虏了。此时还可夺走敌人的所有武器。另外，达到一定条件的话，也可从战场中救出危险中的我方人员。

游戏中出现的主要道具

装备上可以提升攻击力，使用它们所附带的特技还可以发挥出惊人的威力……在游戏中道具的合理应用也是使战斗有利进行的重要因素之一。下面介绍的是这种道具中的几个，请注意它们的用途。



◀利普的母亲传给他的专用武器，可以使出武器中附加的魔法。



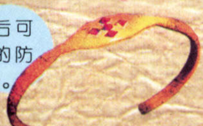
◀本游戏女主角的专用武器，同样可以使出附助魔法。



◀利普的侍从菲恩所使用的长枪，在战斗中可以发挥其连续攻击的特性。



▶给受伤同伴进行治疗的药。



▶装备后可令角色的防御力上升。



▲装入了圣水的壶，使用后可令角色的魔力在数回合内上升。



▼记载着秘法及奥义的书籍。



▲要想通过被锁住的门，钥匙是必不可少的物品。



▼带有十二圣战士之力的古代文书。

在战火中不断取得胜利

故事的中心人物是伦斯达王国的王子利普和女主人公娜娜以及保护两人的菲恩。在他们周围发生了许多事并引发了争斗，在克服困难的过程中3个人成长起来。随着同伴的增加以及战斗的不断胜利，使利普更坚定了复兴伦斯达王国的决心。



▲不失时机地使用魔法也是致胜的关键。



▲故事中的各种人物之间都有着复杂的关系。



▲系列经典的对战场面，兵种相克、人物转职都被完整地保留了下来。



▲十分形象而真实的雷系魔法发动的场面。

敌人变聪明了

战斗中的敌人没有常识，像个傻瓜，这还有什么意思！请放心，本游戏中敌兵的智能变得聪明多了。危险时会使用伤药，没有武器时会自己去买……。敌人的行动也会让人喜忧参半。





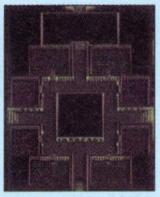
◀▶同是勇者出身的利普与菲恩，他们既是主仆又是朋友。

多种地图种类

在游戏中，不同地图也有不同的攻略法，过关的条件也不一样。下面只介绍了其中的一小部分，以供参考。根据地图实施战略，这是基本常识。



▶压制型 只要到达地图上指定的地点便可以完成任务。



◀脱出型 只要主人公从指定的脱出点逃出，便可化解危机。



▶防卫型 只要在规定的回合内让所防卫的目标不受伤害便可过关。

个性丰富的新出场人物

个性丰富的出场人物组成的故事，也是本游戏中的一大魅力。有些是命运的安排，有些却又是超越他们的命运而走到了一起。下面是7个挑战自己命运的新人物的插图和介绍。他们在游戏中将会有怎样的表现呢？

菲尔古斯



以佣兵的身份在世界各地旅行的自由骑士，性格开朗、充满活力。

卡琳



从北方斯利希亚国来的天马骑士，目的是寻找离国出走的王子。

莎菲



居住在多拉基亚地区西部自由都市的修女。

哈尔温



菲亚那义勇军中的斧战士，性格沉着冷静，是值得信赖的男子。

拉拉



原马戏团的舞女，拥有开启城门及牢狱的特技。

罗那恩



依斯村的猎师，正义感强，使用弓的技术超人一等。

玛迪



原紫龙山强盗，不憎得憎恨是与生具来的天性。

CARRIER

空母惊魂

机种:DC　厂商:JALECO	类型:AVG
媒体:GD－ROM	发售日:1999 年夏













最新的航空母舰上到底发生了什么?

“CARRIER”是以航行中发生不明事故的航母为舞台展开的一个恐怖冒险游戏。玩者作为探索航母的调查组的一员，必须在有限的时间内解决事件。

本游戏的玩法与“生化危机”相似，由于空母在航行中出现异常事件，大部分地方被蕨类般的植物所覆盖。这种植物是从哪来的？与那些神情怪异的乘务人员有关吗？



◀▼▶船舱内大多数地方都被这种不明植物占领，船员们几乎无一生还，而主人公的目的就是救出那些还没有被寄生的同伴并且从空母中脱出。



不明植物寄生在船员们的身上



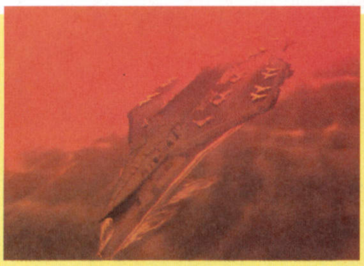
事故的原因……?



▲对不明植物侵入的原因进行调查。

航母“海姆达尔”的构造

关于新型航母“海姆达尔”的构造是：此航母内部大致分 8 层，不仅是军事相关设施，还有人生活所必须的设施。这里介绍其中的前三层。





DATA

全长	537.9m
标准排水量	162912t
满载排水量	183624t
最大时速	62 节
乘员	3400 名
航空机要员	2800 名
机关部	加压核融合炉 5 个 蒸气涡轮机 14 个
对空装备	对空密集阵火炮 4 架
舰载机数	130 架
弹药搭载量	不明
航空燃料	10000t

第一层　航空机关连施设



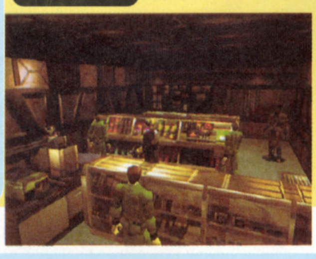
◀本来的作战会议室中也出现了被寄生的船员。

第二层　格纳库



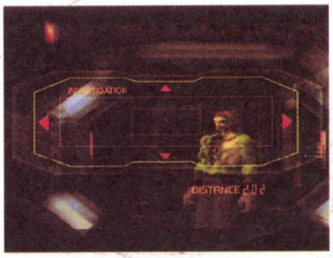
▲确认了被害程度后，第一目的是将这些迷之植物清除。

第三层　居住区



◀在空母中的商业区内，搜索出还没有被寄生的船员。

不要相信任何人!?用望远镜去观察敌人

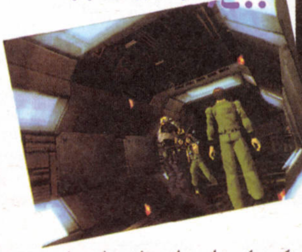




出现了让人惊讶的事件，乘务员的大部分被谜之植物寄生了!! 变成了敌人的他们，看上去与幸存的人没有不同。玩者要利用可判定寄生人类的望远镜在船内调查。

用望远镜所附带的特殊能力来观察船员是否已被寄生!!





▲◀可以看见左边的那个人已经被寄生!可以立即向他射击。

望远镜系统是……?

作为夜视仪的发展型而开发的系统。可利用来找出被未知生物寄生的人，或是扮成人类的生物。但这对于敌人的判断还不是完全正确，所以必须注意。另外它还可发现障碍物和隐藏路，因此是一件必不可少的装备。

已经被寄生的船员的姿态

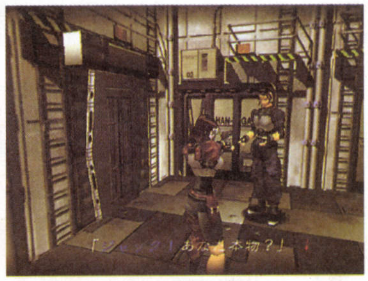


▶右图是已经被寄生的船员的姿态，从他们已经被腐化的身体便可确认。



◀▼被寄生的人只有接近才会攻击主角，因此最好在接近前将之击毙。





▲在空母内的各个角落进行调查，说不定还会遇到可以帮助自己的同伴。

要分清是敌人还是朋友!

用炸弹来打开通路或炸死敌人

本游戏中有许多用杀伤低的枪支难以解决的敌人，对这种强力敌人，除枪支外还要用炸弹，另外气浪也可以击倒敌人。此外还可用炸弹拆除障碍物。

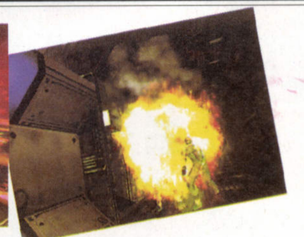
将炸弹安置在有效区域内



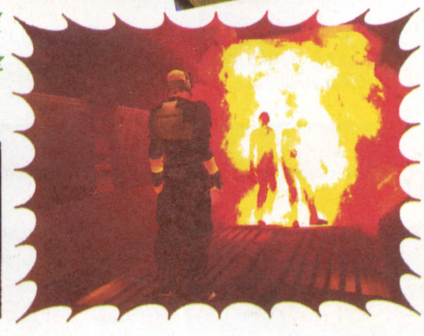
◀▲在地面上安置好炸弹后，便可以将目标瞬间爆破。

▶炸弹对于敌人有着强大的伤害力。





爆发后的火焰可瞬间将敌人烧死!!





用炸弹爆破阻挡前进的障碍物

要进行回避

▶由于爆炸后在一定范围内会有强大的伤害力，因此玩者要远离这一地区。



打撃

Check it! 先駆け!!NAOMI塾外伝 SAKIGAKE NAOMI JUKU GAIDEN TECMO "TEAM NINJA" official corner

DANGER ZONE

DEAD OR ALIVE 2

死或生2





CHECK POINT 独特的脚步是何种意味?





CHECK!

震脚的攻击力

以膝盖为轴，借助地面强大的反弹力而向敌人发出沉重的攻击。这即是中国武术中具代表性的“震脚”。也是2代出现的新角色的得意技法。

CHECK POINT 雷芳的全面强化

既存的角色魅力也大大增加

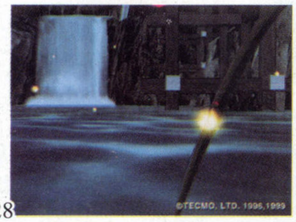
CHECK!

在前几作中因熟练运用太极拳而获得玩家欢迎的角色雷芳在本作中从各方面都成熟了许多。她的代表技“连·太公约鱼”依然健在，而且追加了一些高攻击力的技，使得这位以柔克刚的角色获得了全面强化。





CHECK POINT 自然物的细致表现




CHECK!

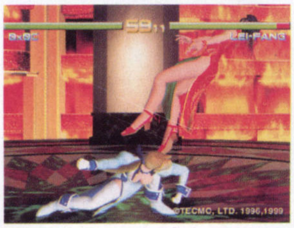
细致真实的环境表现力

首次出现的充满魅力的新角色








CHECK POINT 从技到构、从构到技



CHECK! 从蹴飞到踵落

在2代中出场的新角色拥有着和雷芳非常近似的技巧，但看起来更接近力量系一些，似乎是更着重于单发技的威力。

另外，这名角色又拥有着各种新的架构，从而派生出许多连携技。各种架构对上下段攻防都有着很大的影响，然而随时变化调整架构的段位也是使用该名角色必须要熟悉的战法之一。如左图所示，她正在使用的便是一种以右脚为支点的特殊的架构，需要单足长时间平衡身体。



CHECK! 新的架构

这种姿势令人联想到“铁拳3”中凌晓雨的“凤凰构”，对上中段的攻击较弱，但能用来奇袭。



CHECK! 连携攻击

在角色形成这种架式时，要及时运用连携技来取消硬直时间，从而追求连续的打击。

CHECK POINT 正中线不会混乱的轴移动

在2代中，新追加了的横方向的移动，使得“死或生”真正成为纯粹的3D格斗。新增加的角色与隼龙都有绕着敌人作环状移动的特殊步法，迷惑敌人并且调整攻防的间距，是一种极为灵活的攻心战术。这种步法非常类似中国武术中八卦掌的趟泥步。



隼龙的场合

在隼龙的场合，他的移动技会渐渐向敌人靠近，这是根据角色的改变?

CHECK! 即便在移动中也保持着与对手正对的方位





极为逼真的战斗画面，令人眼花缭乱








游戏王国中的自由世界，全新感觉到作品登场。

机种:DC　类型:FREE　厂商:世嘉　发售日:8月5日(第一章)

游戏特色解说

Quick Timer Event

QTE对于瞬间的判断力要求特别高，往往是在画面表现的一瞬间作出相对的反应。如果输入失败，一般也不会使游戏立即结束，但因此产生故事情节上的分歧。



操作方法

QTE的使用方法一般是根据画面提示而在规定时间内按下要求的方向键或A键。当QTE失败会引起剧情的变化，因此必须十分注意。这张图片便是及时按下A键而获得成功的情况。



芭月凉

本作的主人公，为报杀父之仇而来到中国，寻找苍龙。



玲莎花

住在中国山中的神秘少女，后与凉命运般的相会。



刃武鸢

香港某黑社会组织的老大，是一个素食主义者。



One Point Advice

要时刻注意效果音！

在QTE出现时，会有警告提示，只要于声音停止前成功输入相应的命令，便使这一QTE取得成功。另外，主人公和同伴的对话也经常会提醒以后的QTE将要出现。

FREE BATTLE



操作方法

以移动方向键和其它按键而组成一定的格斗动作。由于组合简单，对于不善长格斗游戏的玩家也很易掌握。



◀从发现敌人开始，条件是将其全灭?

此系统是为不满足于 QTE 的格斗游戏 FAN 所准备的。在此模式中可以自由地操作角色，从而使本作又有大量的动作要素。

Punch 拳



Kick 脚



▲▶有着丰富的指令腿技，从画面即可看出，相应各种战法要灵活运用腿技攻击。

Throw 投

在相应距离内动用摔投



准确地表现出摔投的动作过程。

Dodge 闪



▲闪开敌人的攻击，看准时机予以反击。

Sabaki 引



▲将敌人的攻击力量化开，是略微复杂的系统。

Escape 逃



▲以 L 和 R 键来操纵角色冲刺。

芭月严

凉的父亲，曾在中国找到神秘的宝镜，但因此而被苍龙杀害。



苍龙

生性非常冷酷，使用极为玄幻的拳法。是神秘组织的四天王之一。



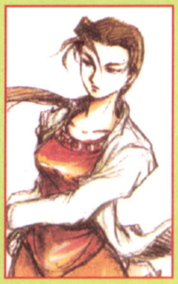
乌隼

具有残忍性格的妖艳美女，和苍龙一样，作为四天王之一而到处行动。



红秀瑛

热爱中国传统文化的才女，精通各种武艺。她在本游戏中的作用很大。



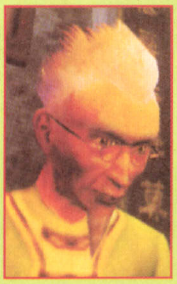
?

对同伴非常和善，但对敌人深恶痛绝，具有极端两面性格的青年。



朱元达

香港搬运公司的元老。实质上是掌握着九龙城权力的一人，很神秘。



王

住在香港，是个非常淘气的小孩子，但是他怀有一种奇异的特技。





美丽的自然环境效果值得注目!

One Point Advice 使用周围的道具!

在每个地区，都有一些类似木箱、油桶等杂物。不但玩家可以使用，敌人也经常会拾起，向凉攻击。所以，到了每个地方都得注意周围可以运用的道具。



System check 不能或忘的两大要素

复数敌人

在本作中，敌人一般都以复数出现，要随时注意从被包围的困境中解脱出来。



高低概念

"VR 战士 3"中出现的地型高低概念也在本作中登场。随着敌我双方的位置关系，会对战斗产生极大影响。



◀▲这种情况下，为了防止被袭击，运用视点变更调整就显得尤为重要。

登场人物

原武道家

从不以平静生活为乐，总爱惹事生非，是一个已经堕落的武道家。

查

他总是出没于香港等地，是一个残忍的杀人鬼，性格非常顽固。

斗牛

出现在凉面前的敌人，名副其实的巨汉，率领着很多部下，十分凶悍。

小女孩

敬仰红秀瑛的可爱女孩，家住红秀瑛附近，希望能够成为红秀瑛那样的人。

花梨

香港某百货店的柜台招待，性格开朗活泼。她在游戏中的作用是什么呢?

墨雕师

手艺非常高名的一位墨雕师，虽然看似冷酷，实则性格狂躁。

?

以李小龙师付自诩的格斗家，常爱穿黑色练功服，其真正的本领不详。















电子游戏广场(6)

电子游戏与电脑游戏工作室编

新 疆 青 少 年 出 版 社

图书在版编目(CIP)数据

电子游戏广场(6)/电子游戏与电脑游戏工作室编.
乌鲁木齐:新疆青少年出版社,1999.6
ISBN 7-5371-3208-9

Ⅰ.电… Ⅱ.电… Ⅲ.①电子游戏机-游戏卡-简介②电子游戏机-游戏-方法 Ⅳ.G898.2

中国版本图书馆CIP数据核字(1999)第11762号

电子游戏广场(6)

电子游戏与电脑游戏工作室编

责任编辑:张红宇

※

新疆青少年出版社出版发行

(乌鲁木齐市胜利路100号)

山东烟台蓬莱新华印刷厂印刷

开本:787×1092 1/16 印张:9 字数:150千字

1999年6月第1版 1999年6月第1次印刷

印数:1-8000册

ISBN7-5371-3208-9/G·1442

定价:10.00元

序

本次的“电子游戏广场”首次将彩页增至了32页，也就是说“新作指南”部分完全以彩页的形式与广大读者见面。这样做的目的主要是希望能够令大家更方便地了解新游戏的内容和画面，当然也是为了回报广大玩友的支持与爱护。

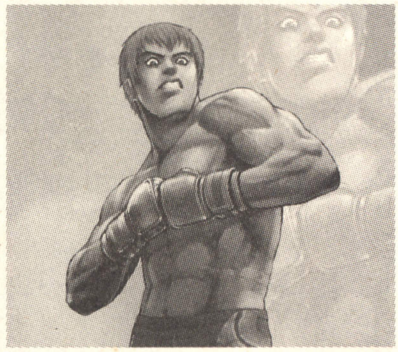
“街机道场”此次增至32页，几个版块各有特色，对街机方面的信息做了全方位的描述，希望大家能喜欢。

“完全攻略”部分包括有“心跳纪念品~旅立之诗~”、“火魅子传”、“SONATA”、“Q版坦克”以及“时之道标”等的详细攻略，文字清晰简洁。

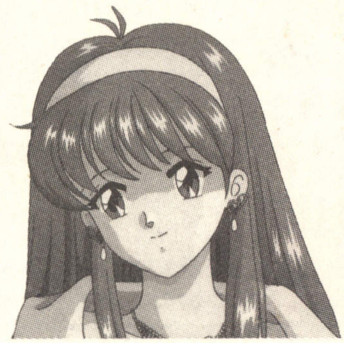
本书用语中英文对照表

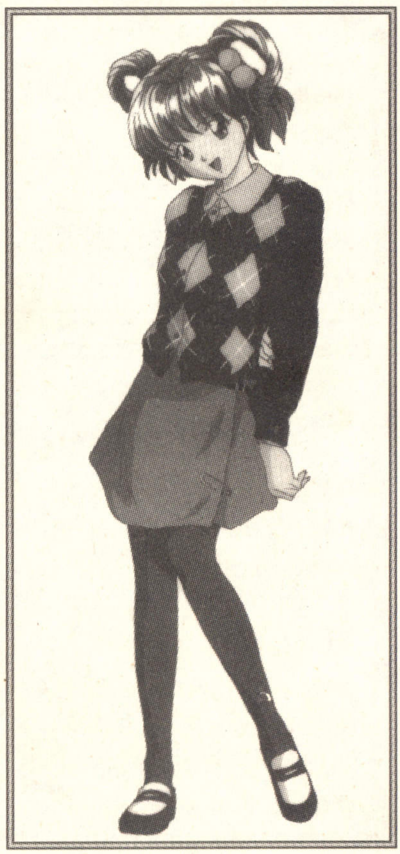
Dreamcast	世嘉128位主机
PS	索尼 PLAY STATION
SS	世嘉 SEGA SATURN
N64	任天堂64位主机
SFC	超级任天堂
GB	GAME BOY
PC	个人电脑
ACT	动作类
STG	射击类
RPG	角色扮演类
SLG	模拟类
AVG	冒险类
S·RPG	战略角色扮演类
A·RPG	动作角色扮演类
TAB	桌棋类
RAC	赛车类
SPG	运动类
ETC	其它类

街机道场



完全攻略





目录

新作指南

恐龙危机(PS) ……1
鬼武者(PS) ……4
燃烧战车～完全版 (PS) ……6
饿狼传说～WILD AMBTION(PS) ……8
超级机器人大战 CB(PS) ……10
黑眼睛的诺雅(PS) ……12
爱的季节(PS) ……14
海洋奇境 2(PS) ……16
皇牌空战 3(PS) ……18
桂冠属于您 4(PS) ……20
模拟汉堡包店(PS) ……22
火焰之纹章～多拉基亚 776 (SFC) ……24
空母惊魂(DC) ……26
死或生 2(ARC/DC) ……28
莎木(DC) ……30

街机道场

劲作推荐 ……38
攻略地狱 ……42
设定资料 ……51
角色专访 ……57
片尾欣赏 ……60
初心园地 ……67

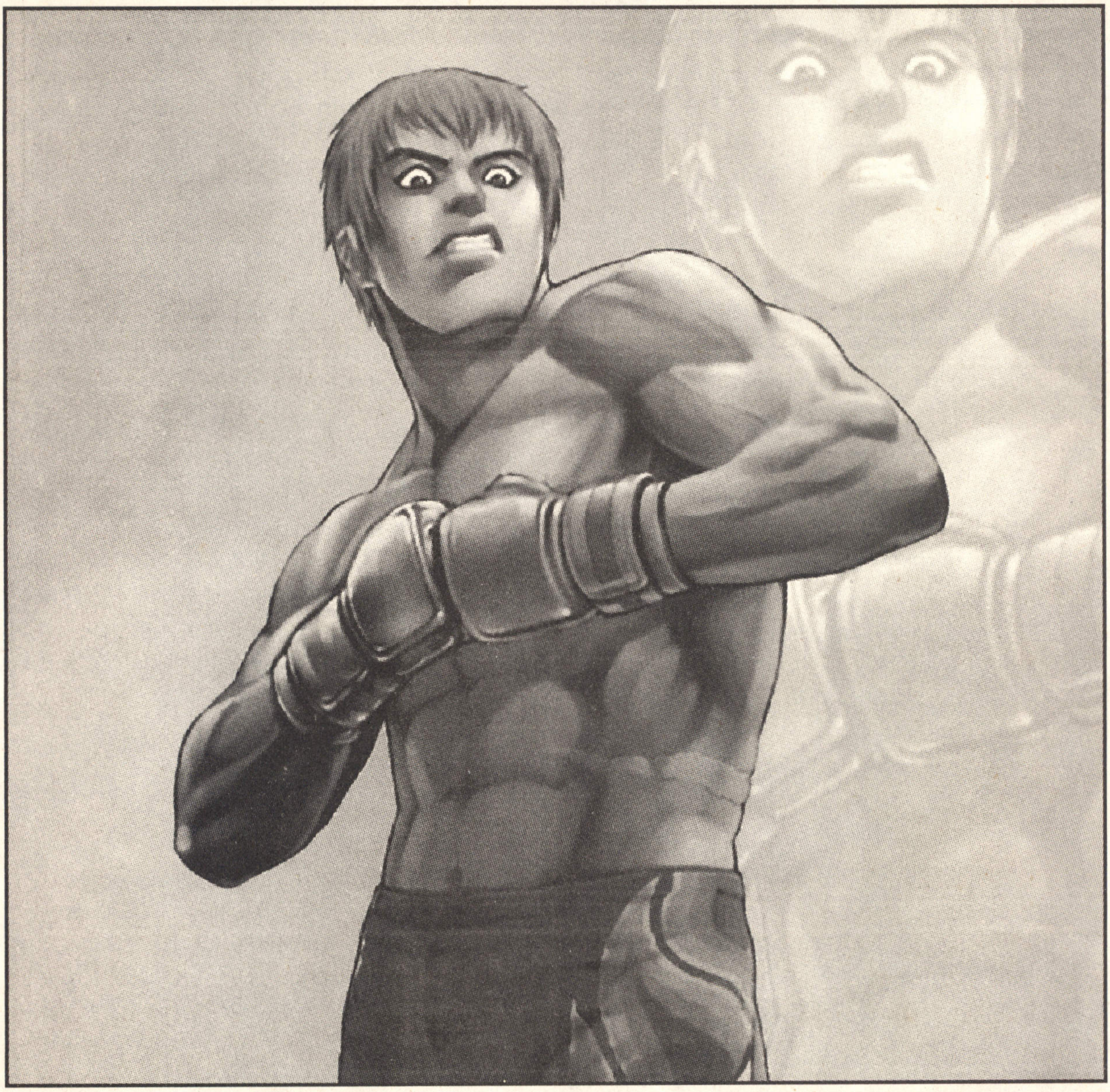
完全攻略

心跳纪念品～旅立之诗(PS) ……70
火魅子传(PS) ……82
SONATA(PS) ……94
吸血鬼传说(PS) ……108
TO HEART(PS) ……116
BUST A MOVE 2(PS) ……122
Q 版坦克(PS) ……127
时之道标(PS) ……133
最新金手指 ……141

电子游戏广场

街机道场





弥漫在街机世界的王者之气



劲作推荐 VOL. 1

疯狂出租车





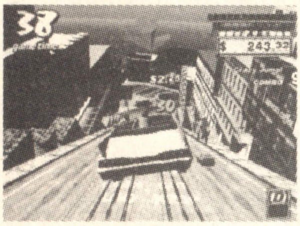


SEGA 公司又一款风格独特的街机作品！

这是由SEGA公司AM3研负责开发的作品，它以美国西岸为舞台背景，以出租车接送客人为内容，形式有些另类，但游戏性却极为突出。

简单的规则

本游戏的操纵系统十分简单，手边的是方向盘和换档器，脚下是加速器和刹车。



以下是玩的顺序：投入钱后按开始键，首先选择自己操纵的TAXI，这些车辆的性能基本相同。

选好车后，在出现“GO”时打开加速器，游戏分为找到客人、载客、到目的地、下车几部分，必须在时间内完成，否则便会GAME OVER。

对速度的要求十分严格

从规则中可以看到，如何有效载客将是整个游戏最有趣的地方。因为要在时限内完成任务，所以玩者必须掌握提速的方法。急行时要离开加速器，然后换档再加速，而拐弯时则需在后进的一瞬间再向前并转动方向盘。





运客时如果不明白目的地在哪儿，可以按START键查寻。当客人到达后，可以按刹车键。

寻找客人

首先要踩加速开到客人所在之处，停在客人周围的圆圈内并让客人上车。这个圈子很大，你可停在任何一处，不过要尽量离客人近一些，这样客人便会马上上车。但也别太过靠近，否则客人会被吓得远远逃开。



客人上车后你要全速冲向目的地。实际上，如果你仔细观察客人的话，会发现他们有着不同颜色的表示。绿→黄绿→黄→橙→红5个颜色中，绿色代表目的地最远的客人，以后则顺序变近。你可以选择究竟拉哪一种客人，因为稍远地方的客人总会指定你不认识的地方。



现实生活中的客人总是在路边等待乘车，可游戏中却并不是这样，他们会在各种地方出现，有时甚至会出现根本没有路的地方。



总而言之，通过本游戏你可以体会到作出租汽车司机的感觉，当然你还可以拒载客人或选择真正出租车所绝对不会行走的路程。对于此类型的游戏，也许有的人会不屑一顾，但喜欢的朋友绝对可以从中体会到前所未有的乐趣。



劲作推荐 VOL.2

武力



SNK公司推出的又一3D格斗大作!

很早以前便听说SNK公司在开发“龙虎之拳”系列的最新作,但厂家方面却始终没有公布有关消息。这款“武力～BURIKI ONE～”是利用HYPER NEO GEO 64基板所制作的全新作品,也是继SNK公司继“侍魂64”和“饿狼传说WILD AMBITION”之后,又一款3D POLYGON对战格斗GAME,此外,本作还与久未露面的“龙虎”有很深的联系。游戏以单回合定胜负为比赛形式,再配以真实感十足的世界观和全新的操作系统,可以说又给玩家带来了一个前所未有的境界!

游戏系统

SNK方面表示,此游戏的操作是以左面两个按钮以及右方一支摇杆来设置,按钮是控制角色的前进及后退,而摇杆则分为两大用途:前方三个方向用作攻击,其余6个方向则是防御/跳跃等等。画面的下方会有一条能源槽,以下将会详细介绍。

VITAL GAUGE

和同类型游戏的体力计相同效能,但此作则是以心电图颜色的转变来表示(蓝→绿→黄→橙→红),当然红色时就是表示状态最为危险,只要被对手击中并打DOWN的话便会即时K.O。相反,被对手寝技或打击投制住时,角色则会自动GIVE UP。

POWER BALANCE

就是表示角色力量与重心的平衡,以移动箭头作为现时的平衡点,在对战时视不同情况改变,其中力量值越高,投技或成功率也增加,而正常的平衡点亦即是格斗技用语中的“自然体”。

LOCK GAUGE

对手使用寝技或打击投制时会出现箭头开头形状的LOCK GAUGE,主要分为上方的攻击能力值和下方的防守能力值,在寝技发动瞬间,两者数值便会改变,当攻击能力值消耗殆尽的时候,寝技就会自动解除。

舞台背景

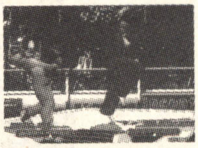
1999年,SNK正式举办本世纪最后一次世界性规模的异种格斗大会,名为“武力～BURIKI ONE～WORLD GRAPPLE TOURNAMENT'99IN TOKYO”。大会采用单回合制形式进行,其中可以使用过去禁止的肘打、反手打击、头撞以及攻击下阴等过激招术。

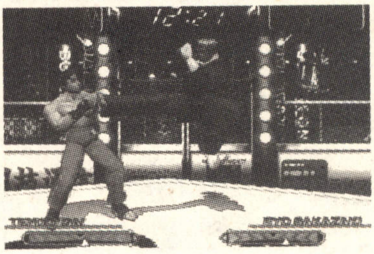
举办场地位于东京湾岸附近正在建设中的“NEO TOKYO GRAPPLE DOME”,在比赛当日中午之前会进行最后预选,中午后则进行决战赛,而每位参加选手均要连续胜出八场比赛,才可以获得最终胜利,所以不单是选手们肉体上的比拼,更是向精神的极限挑战!

至于参加选手方面,有来自各国地方预选胜出的招待选手,当中包括泰拳、跆拳、WRESTLING和柔道等有名格斗家,这也意味着本次是一个与以往同类型比赛不同的最高异种格斗技大会。

无敌之龙再次出现!

本作之所以被称为“龙虎”系列的作品,有很大的原因便是由于有“龙虎”中的主要角色坂崎良登场。此次,坂崎良将以极限流空手道代师范的身份参与大会,大家将再次可以一睹坂崎良的风采!

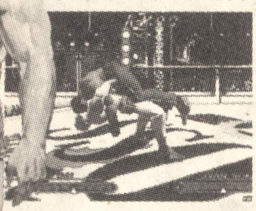








奥林匹克金牌获得者，作为自由式摔角 87 公斤级的霸者的伊万·索克罗夫，在地方预选赛中几乎没有遇到任何对手便可轻松过关，人们对他在这次大会中的表现寄予厚望，夺标呼声极高。





1972 年出生，27 岁。奥林匹克自由式摔角 87 公斤级金牌获得者。血型为 AB。身高为 175cm。体重 82kg。

伊万·索克罗夫(摔角)

IVAN SOKOLOV · WRESTLING

柔道家，同时他还是被称为“异种格斗技高手”，在柔道界他享有极高的声誉，而在其它领域也颇富盛名。此次他参赛主要是为了与更多高手切磋。



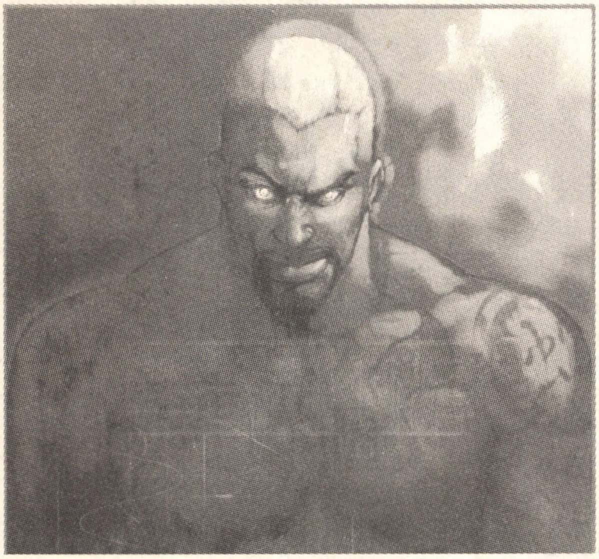




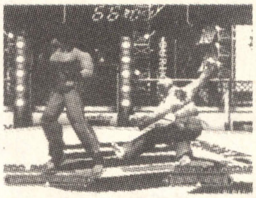
1967 年出生，[illegible]岁。奥林匹克无差别级格斗金牌获得者。血型为 B。身高为 187cm。体重为 100kg。

扎克·修卡利(柔道)

JACQUES DUCALIS · JUDO



在上海举行的异种格斗技比赛中，他以无敌的成绩打倒了所有对手，是被称为“烈虎”的太极拳高手。他已多年没有出现在比赛中，是作为传说中的格斗家而在同行中被传颂着。







1929 年出生，70 岁。是中国格斗界十分著名的拳法高手。血型为 A。身高为 170cm。体重为 53kg。

宋玄道(太极拳)

SONG XUANDAO · TAI CHI MARTIAL ARTS



在东部亚细亚地区所举行的两次预选赛中，徐龙诚在有着 200 多名的选手的激战区脱颖而出，是跆拳道界的著名高手。他在战斗中使用华丽的技巧，由于对手太弱，因此每次的大赛都如同表演一样。



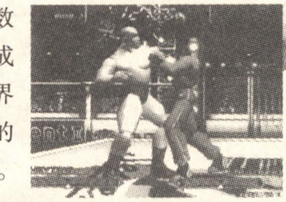


1983 年出生，18 岁。在 1998 年举行的跆拳道世界选手中量级比赛中获得优胜。血型为 A。身高为 177cm。体重为 65kg。

徐龙诚(跆拳道)

SEO YONG－SONG · TAEKWON－DO

为了证明摔角不仅仅是一种表演，帕特利克一次又一次地参加比赛。他每次都以“战斗”为信条，并且打倒了无数的对手，成为摔角界最著名的人物之一。







1962 年出生，37 岁。是荷兰十分著名的摔角选手，在同行中享有极高声誉。血型为 O。身高为 201cm。体重为 120kg。

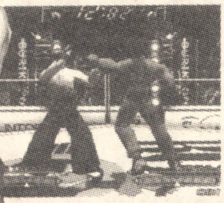
帕特利克·万·西汀(摔角)

PATRICK VAN HEYTING · PROFESSIONAL WRESTLIN

ARC KIDS



今年17岁的西园寺贵人还是正在上学的高中生，在东部亚细亚预选赛中，她打倒了超过150公斤的对手，充分证明了以柔克刚的身手已到达了极高境界。此外，她的祖父就是被称为合气道顶尖人物的西园寺贵征。



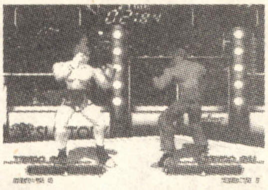


1982年出生，17岁。如今住在京都，在私立高中就读，此外也是合气道的高手。血型为AB。身高为165cm。体重49kg。

西园寺贵人(合气道)

SAIONJI TAKATO · AIKIDO

在第一次预选赛中，天童凯并给人留下了华丽的印象，而到了第二次预选赛，其势头仍然无人能够阻止，轻易地便取得了最终参赛权。他也是目前呼声最高的大会选手。







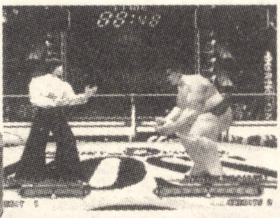
1982年出生，17岁。中学毕业后便来到冲绳单身修练。格斗技为我流。血型为B。身高为175cm。体重75kg。

天童凯(综合格斗技)

TENDO GAI · TOTAL FIGHTING



现役相扑选手，曾经拒绝过大会的邀请。此次他为了能够证明自己的实力，于是决定改变初衷。



1971年出生，28岁。是现在最具实力的相扑选手，有着坚定的信念。血型为B。身高为210cm。体重170kg。

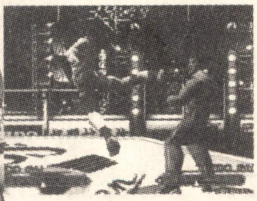
哓丸(相扑)

AKATUKIMARU · SUMO WRESTLING





现在罗伯是重量级拳击选手中最具实力的人，在比赛中从未遇到过对手。他参加比纯粹是为了追救高额的奖金，此次他来到大会当然也是为了取得优胜，同时证明自己的实力。

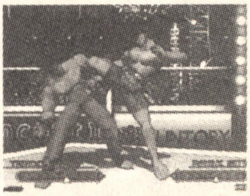


1964年出生，35岁。住在美国的现役重量级拳王，其性格十分喜爱金钱。血型为B。身高为190cm。体重90kg。

罗伯·拜森(拳击)

ROB PYTHON · BOXING

在重量级选手中很少有使用泰拳的人，虽然帕亚克拥有超群的实力，但知名度却不高。今年已40的他仍然坚持细致的格斗方法，悍卫着自己不败的纪录。



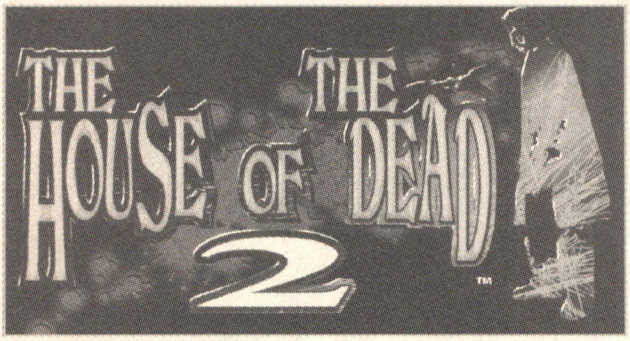




1959年出生，40岁。是自前泰拳选手中顶尖的高手，从未有过败绩。血型为A。身高为180cm。体重80kg。

帕亚克·斯皮塔克(泰拳)

PAYAK SITPITAK · MUAY－THAI



攻略地狱

文/SKY

死亡之屋2



全部分支及要点攻略完全公开!

序章　攻略流程

①丧尸×2(远处丧尸×4)
↓
②丧尸×2
↓
③右方丧尸×1
↓
④左方丧尸×2
↓
⑤对话中丧尸×1、斧手×1
↓
⑥右方斧手×1(远距离丧尸×1)
↓
⑦从左面出现追杀女性的丧尸×1

成功 → ⑧袭击男性的丧尸×3
失败 → ⑧'丧尸×3

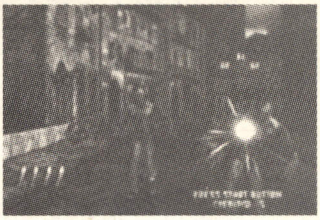
⑧ 成功 → ⑨袭击男性的丧尸×1
⑧ 失败 → ⑨'破坏栅栏的丧尸×3

⑨袭击男性的丧尸×1
↓
⑩丧尸×1、斧手×1
↓
⑪尸虫×8
↓
⑭

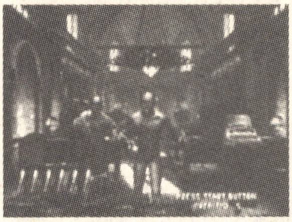
⑨'破坏栅栏的丧尸×3
↓
⑩'青蛙×4
↓
⑪'左方丧尸×1、斧手×1
↓
⑫'尸虫×8
↓
⑬'电锯手×1

⑭斧手(会投出斧子)
↓
⑮腐尸×2
↓
⑯追杀小孩的斧手×2
↓
⑰利爪×2
↓
⑱丧尸×2、后方丧尸×3
↓
⑲桥上持桶的丧尸×1
↓
⑳右方门中出现丧尸×1
↓
㉑对BOSS战斗

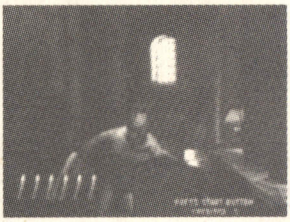
①将远处的丧尸打倒



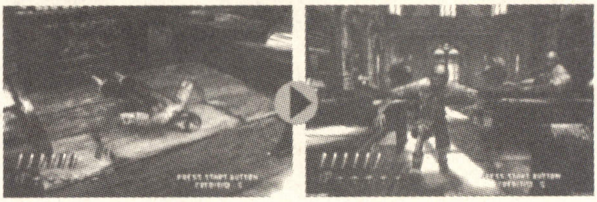
②从右至左打倒丧尸



③注意椅子后面



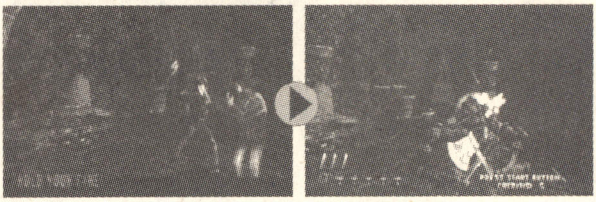
④以最快的速度消灭最先出现的丧尸



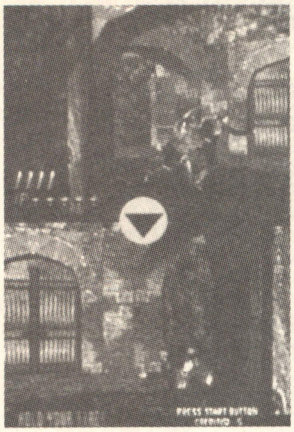
⑤对突然出现的丧尸不要慌张



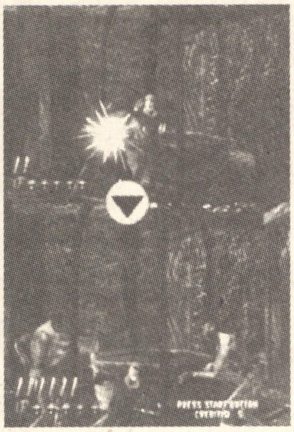
⑥无法救出的男性



⑦分支开始!



⑧救女子成功后……



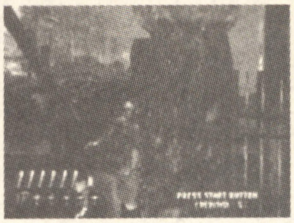
⑦成功之后进入⑧

⑦失败之后进入⑧'

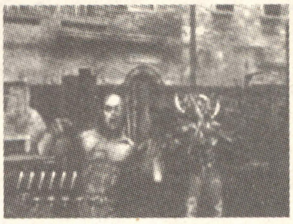
⑧成功之后进入⑨

⑧失败之后进入⑨'

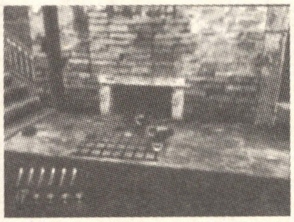
⑨救出危机中的男子!



⑩敌人涌来!



⑪注意尸虫!



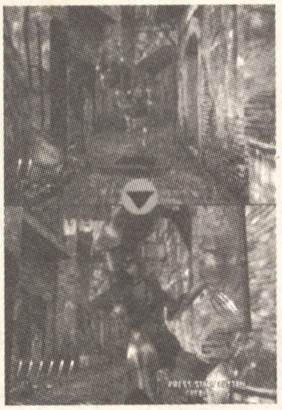
⑮水中连续出现两个腐尸!



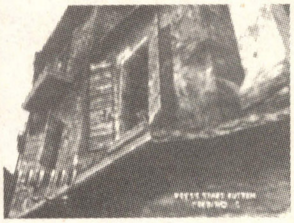
⑯与斧手二连战!



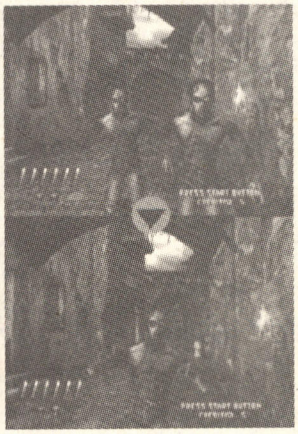
⑰初会利爪!



⑭分支合流!



⑱丧尸陆续出现!

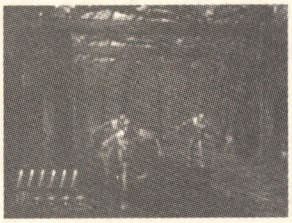


⑲、⑳连续两次救助女子!

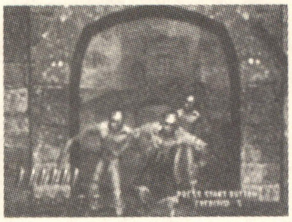


▲在桥上有着举桶的丧尸，首先要将其击毙以救助陷入困境的女子，当她落下之后，右方的门中又会再次出现丧尸，此时如果你能成功地再次将其救下，便可以从她那里得到加血道具。

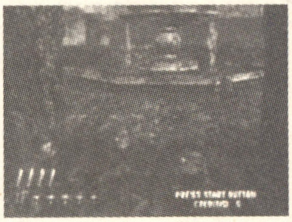
⑧'救男子失败!



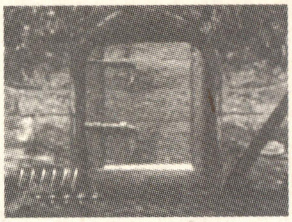
⑨'中→左→右倒!



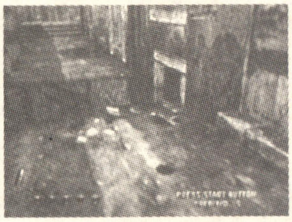
⑩'突然出现的青蛙!



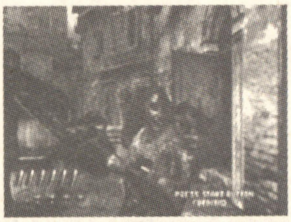
⑪'注意左方!

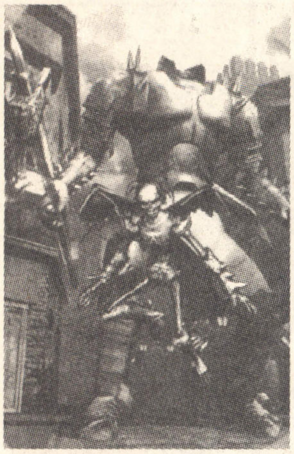


⑫尸虫在右前方!



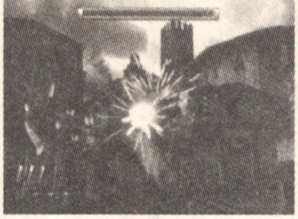
⑬攻击其头部!





㉑与 BOSS 的第一场战斗！

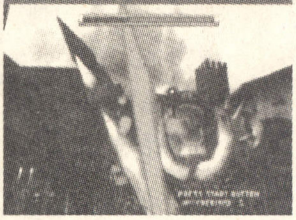
前进



成功



失败



攻略要点 对此关底的战斗是比较简单的，关键是要注意攻击前方的铠甲武士毫无用处，只有打中在空中飞行的蝙蝠人才行。每当你打中蝙蝠人的时候，铠甲武士便会后退，如不能及时将其击中，则会遭到铠甲武士的攻击。当铠甲武士倒下后，蝙蝠人会采取左右弧形飞行或上下飞行的方式接近玩者，只要以极快的速度射击画面中下方，便基本可以阻止其行动。

第二章　混沌　攻略流程 1

①被丧尸袭击的车子：分支 1（取决于是否将丧尸消灭）
↓ 路线 A　↓ 路线 B

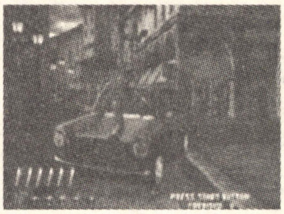
路线 A

②丧尸 ×2
↓
③丧尸 ×2、斧手 ×1
↓
④飞刀手 ×1
↓
⑤利爪 ×2
↓
⑥死鸟 ×2
↓
⑦丧尸 ×2
↓
⑧斧手 ×1
↓
⑨死鸟 ×1
↓
⑩飞刀手 ×2
↓
⑪分支 2（取决于是否击中钥匙）
击中 → ⑫胖子 ×1　未击中 → 路线 C 进入⑫
↓
⑬胖子 ×1：分支 3（取决于能否救助少年）
成功 → ⑭骷髅 ×2　失败 → 路线 D 进入⑭
↓
⑮击中门锁→黑尸 ×1：分支 4（取决于能否救助门中的男子）
成功 → ⑯尸虫 ×4　失败 → 路线 E 进入⑯
↓
⑰爬行丧尸 ×3
↓
⑱丧尸 ×1、胖子 ×1
↓
⑲黑尸 ×4、胖子 ×1
↓
⑳斧手 ×1
↓
㉑电锯手 ×1
↓
㉒斧手 ×1
↓
㉓死鱼 ×3
↓
㉔黑尸 ×4
↓
㉕铁桶 ×2
↓
㉖胖子 ×2
↓
㉗丧尸 ×4
↓
㉘对 BOSS 战

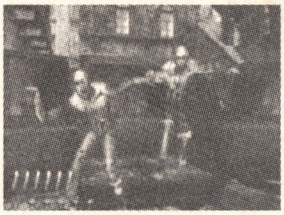
在本游戏的第二关有着众多的分支，难度根据玩者的选择也会有所不同，在左面的流程表中是路线 A 的介绍，这套路线相对来讲较为简单，而后面的路线 B 和路线 C、D、E、F 就要困难一些。

路线 A

①最初的分支！



②车中出现的敌人！



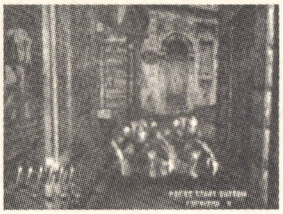
③打倒斧手！



④从空中落下的刀手！



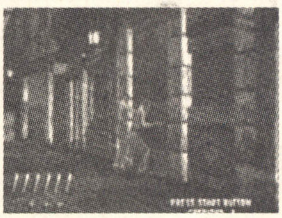
⑤注意对方灵活的行动！



⑥移动速度极快的死鸟



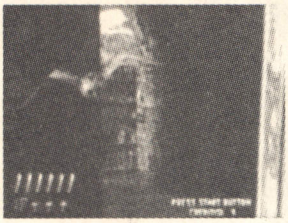
⑦打倒门口的丧尸！



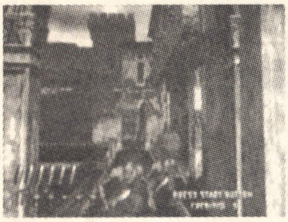
⑧注意斧的轨道！



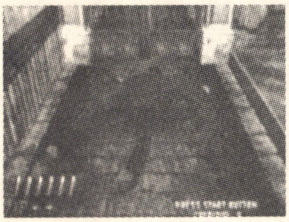
⑨小心死鸟！



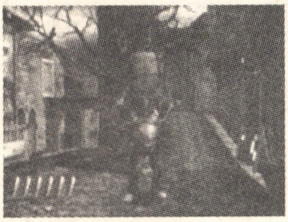
⑩飞刀手再次出现！



⑪地上的钥匙！



⑫投来的木桶！

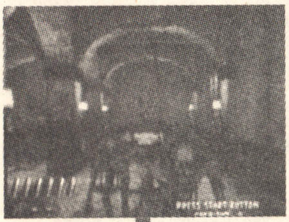


⑬救助被追赶的少年！



如果失败则进入路线D，成功则进入⑭

⑭门后敌人再次出现！

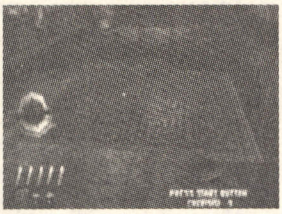


⑮一枪打开门锁！

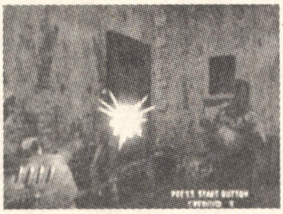


如果失败则进入路线E，成功则进入⑯

⑯⑰来自地面的威胁！



⑱小心胖子！



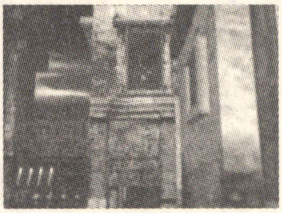
⑲大群敌人出现！



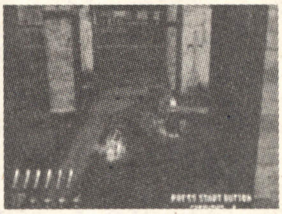
⑳㉑攻击远处的斧手！



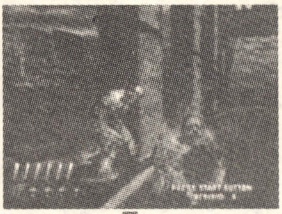
㉒飞刀投来！



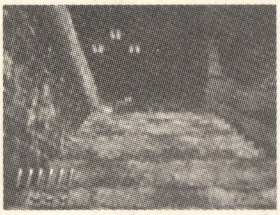
㉓水中死鱼出现！



㉔按顺序打倒腐尸！



㉕连射阻止铁桶投来！



㉖打倒两个胖子！



㉗消灭四个丧尸！



㉘对 BOSS 战斗！

第二章　混沌　攻略流程 2

②黑尸 ×2
↓
③黑尸 ×2
↓
④利爪 ×2
↓
⑤电锯手 ×1
↓
⑥丧尸 ×2
↓
⑦黑尸 ×1
↓
⑧斧手 ×1
↓
⑨飞刀手 ×1
↓
⑩丧尸 ×2
↓
⑪尸虫 ×6
↓
⑫胖子 ×1
↓
⑬死鸟 ×2
↓
⑭飞刀手 ×1
↓
⑮丧尸 ×1、胖子 ×1
↓
⑯黑尸 ×2：分支 5(取决于是否救助女性)

成功 → ⑰胖子 ×1
失败 → 路线 D 进入⑲

↓
⑱黑尸 J ×3
↓
⑲黑尸 ×3

路线B

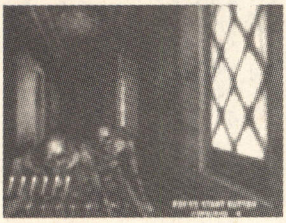
⑳电锯手 ×1
↓
㉑利爪 ×1
↓
㉒分支 6
(取决是否破坏木棚)

未破坏 → ㉓黑尸 J ×4
破坏 → 路线 F 进入㉓

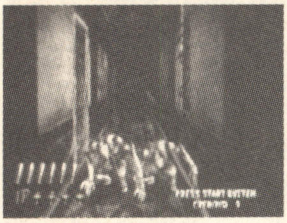
↓
㉔死鱼 ×3
↓
㉕黑尸 ×1
↓
㉖丧尸 ×2、斧手 ×1
↓
㉗丧尸 ×1、斧手 ×1
↓
㉘腐尸 ×3
↓
㉙腐尸 ×2
↓
㉚丧尸 ×1、斧手 ×1、胖子 ×1
↓
㉛黑尸 ×1
↓
㉜员锯手 ×1
↓
进入路线 A⑳

路线 B

②③打倒面前的黑尸!



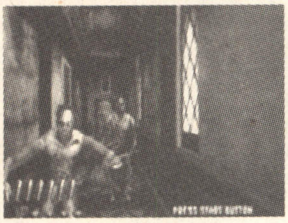
④注意子弹数量!



⑤攻击头部最有效!



⑥~⑩又有新敌人到来!



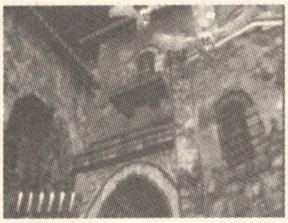
⑪攻击石墙的缺口!



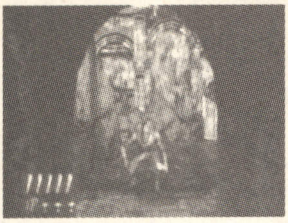
⑫突如其来的敌人!



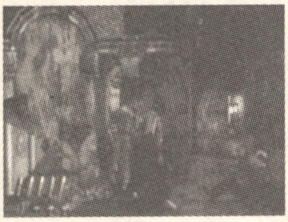
⑬来自空中的威胁!



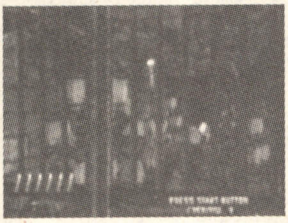
⑭注意飞刀!



⑮解救老夫妇!



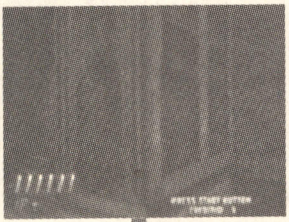
⑯又有分支!



⑰~㉑注意奇袭!



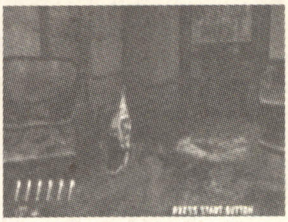
㉒第六个分支!



㉓黑暗的房间!



㉔注意观察!



㉕随时准备攻击!



㉖后方的道具!



㉗仔细瞄准!



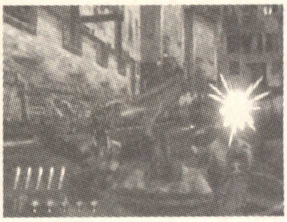
㉘众多敌人出现!



㉙近身处的敌人!



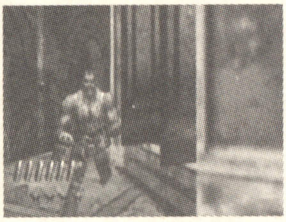
㉚最先消灭胖子!



㉛没有喘息的机会!



㉜迎头痛击!



践线 B 的难度比路线 A 要高，一路上所遇到的敌人种类繁多，对付起来务必小心。此外，需要救出的角色所处位置也十分不利，这就要求玩者的枪法要十分准确，同时反应速度要快。



第二章　混浊　攻略流程 3

路线 C

⑫利爪 ×2
⬇
⑬黑尸 ×5
⬇
⑭死鸟 ×5
⬇
⑮斧手 ×1
⬇
⑯电锯手 ×1
⬇
⑰黑尸 ×1
⬇
⑱斧手 ×3
⬇
⑲斧手 ×3
⬇
⑳丧尸 ×1
⬇
㉑斧手 ×1
⬇
㉒腐尸 ×2
⬇
㉓腐尸 ×2
⬇
㉔死鱼 ×3
⬇
㉕斧手 ×1
⬇
㉖丧尸 ×2
⬇
㉗黑尸 ×1
⬇
㉘腐尸 ×1
⬇
㉙电锯手 ×1
⬇
㉚丧尸 ×1
⬇
㉛对 BOSS 战

路线 D

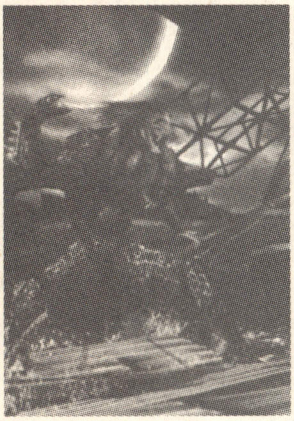
⑭黑尸 ×1
⬇
⑮黑尸 J×3
⬇
⑯黑尸 J×2
⬇
⑰利爪 ×2
⬇
⑱胖子 ×1
⬇
⑲丧尸 ×1
⬇
⑳丧尸 ×3
⬇
㉑丧尸 ×1
⬇
㉒尸虫 ×6
⬇
㉓电锯手 ×1
⬇
㉔利爪 ×2
⬇
㉕飞刀手 ×2
⬇
㉖黑尸 ×2
⬇
㉗腐尸 ×2
⬇
㉘对 BOSS 战

路线 E

⑯黑尸 J×3
⬇
⑰黑尸 ×2
⬇
⑱电锯手 ×1
⬇
进入路线 B㉖

路线 F

㉓黑尸 ×1
⬇
㉔黑尸 ×2
⬇
㉕死鸟 ×8
⬇
进入路线 A⑱



㉘与第二关 BOSS 的战斗!



攻略要点

只要一直攻击其胸部的心脏便可以了，需要注意的是要躲避死鱼的攻击，当其跳起时需命中三枪才可令其退回。

来到第三关，这里的难度属于中上等。有许多敌人的出现十分突然，遇到这种情况时千万不要慌张。此外，因为是水面行动，所以救人的难度相对较高。

第三章　暗　攻略流程 1

路线 A

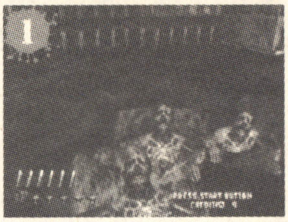
①腐尸 ×3
⬇
②丧尸 ×1
⬇
③斧手 ×1
⬇
④死鸟 ×2
⬇
⑤腐尸 ×2(救出男性)
⬇
⑥腐尸 ×7
⬇
⑦胖子 ×1
⬇
⑧腐尸 ×2
⬇
⑨死鱼 ×3
⬇
⑩腐尸 ×1
(分支1:取决于是否救出男性)
成功 ⬇　　失败 ⬇ 路线 C 进入⑪
⑪丧尸 ×2、斧手 ×2、飞刀手 ×1
⬇
⑫胖子 ×1、飞刀手 ×1
⬇
⑬丧尸 ×1
⬇
⑭斧手 ×1
⬇
⑮大群死鸟
⬇
⑯死鸟 ×6
⬇
⑰黑尸 ×3
⬇
⑱黑尸 ×2(救出男性)
⬇
对 BOSS 战斗
⬇
㉓死鱼 ×3
⬇
㉔黑尸 ×4
⬇
㉕铁桶 ×2
⬇
㉖胖子 ×2
⬇
㉗丧尸 ×4
⬇
㉘对 BOSS 战

路线 C

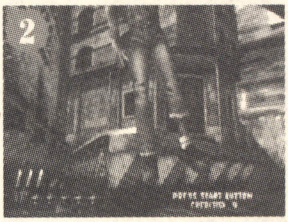
⑪腐尸 ×2(救出男性)
⬇
⑫死鱼 ×3
⬇
进入路线 B ⑨

路线 A

①水中腐尸!



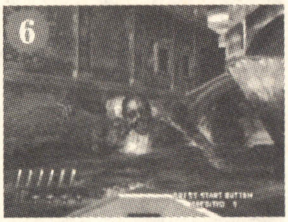
②从空中落下的敌人!



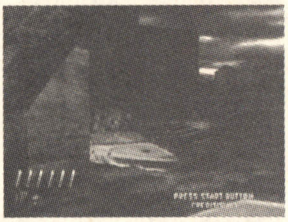
⑤消灭水中的敌人!



⑥突然飞来!

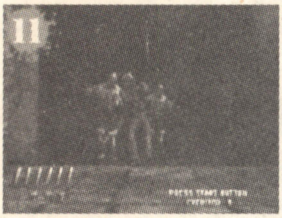


⑩关键分支!

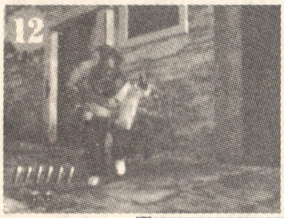


从左方出现了一艘快艇，是否能够救下船中的男子，将决定此处的分支。成功进入⑪，失败则进入路线 C⑪。

⑪混合敌人!

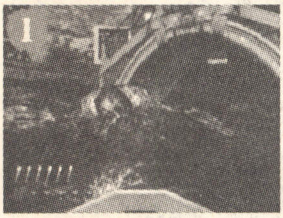


⑫胖子的攻击!

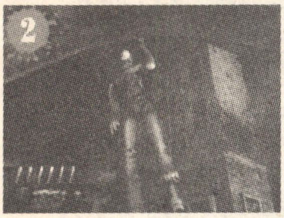


路线 B

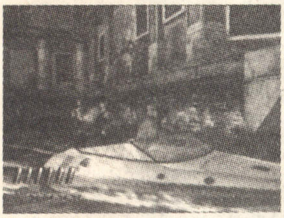
①不要惊慌!



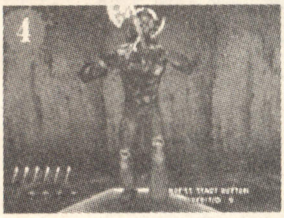
②向上攻击!



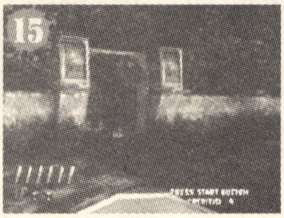
③分支点出现!



④举枪连射!



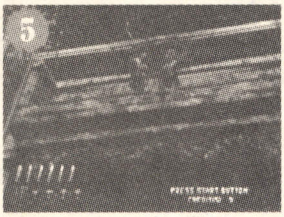
⑮大批死鸟出现!



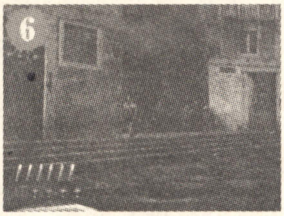
第三章 暗 攻略流程 2

路线 A 和路线 B 是第三章的主要流程，路线 C 和路线 D 均为较小的分支，为了能够保证救出所有角色，请各位玩家尽量选择最佳的路线 A。

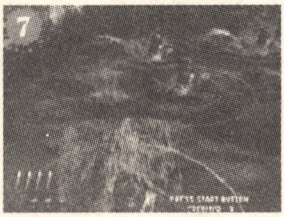
⑤消灭飞刀手!



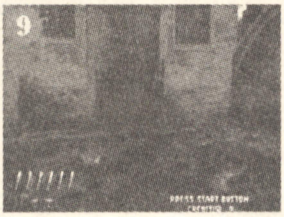
⑥远处的敌人!



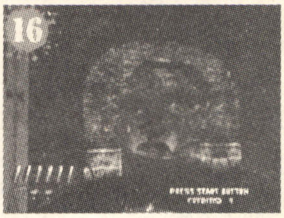
⑦左→右→左→右→中!



⑨速度极快的死鱼!



⑯不可掉以轻心!



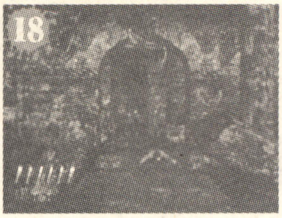
路线 B

①腐尸 ×2
↓
②丧尸 ×2
↓
③胖子 ×1、飞刀手 ×1
(分支 2:取决于是否救出男性)
成功 ↓ 失败 ↓
④斧手 ×1 / 路线 D 进入④
↓
⑤丧尸 ×2
↓
⑥丧尸 ×1、飞刀手 ×3
↓
⑦腐尸 ×3
↓
⑧胖子 ×2
↓
⑨死鱼 ×3
↓
⑩丧尸 ×1、胖子 ×2
↓
⑪黑尸 ×3
↓
⑫腐尸 ×2
↓
⑬胖子 ×2
↓
⑭黑尸 ×2(救出男性)
↓
对 BOSS 战斗

路线 D

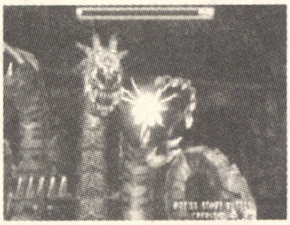
④黑尸 ×2、斧手 ×1
↓
⑤腐尸 ×2
↓
⑥腐尸 ×2(救出男性)
↓
⑦死鱼 ×3
↓
⑧腐尸 ×1
↓
⑨腐尸 ×2
↓
进入路线 A⑪

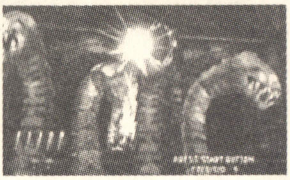
⑱轻松解救男性!



㉘与第二关 BOSS 的战斗!







攻略要点

对此 BOSS 的战斗分为两个阶段，第一阶段时，五个龙头会喷火向玩者攻击，其弱点便是它们的口部，你只要向此处攻击便可以了。在第二阶段时，青色的龙会单独攻击玩者，关键在于看准其行动的轨迹，当龙头出现时，便全力向其攻击。



第四章 绝望 攻略流程1

路线 A

①黑尸×3
↓
②黑尸×3
↓
③黑尸×1
↓
④爬行丧尸×4
↓
⑤黑尸×2(救出男性)
↓
⑥丧尸×2
↓
⑦黑尸×1
(分支1:取决于是否救出男性)
成功↓ 失败↓ 路线C进入⑧
⑧丧尸×2
↓
⑨黑尸×3
↓
⑩丧尸×2
↓
⑪黑尸×3
↓
⑫黑尸×4
↓
⑬黑尸×21(救出男性)
↓
⑭黑尸×3
↓
对BOSS战斗

路线 C

⑧黑尸×1
↓
⑨黑尸×2
↓
⑩黑尸×1
↓
⑪爬行丧尸×4
↓
⑫黑尸×1
↓
⑬丧尸×2
↓
⑭黑尸×1
(分支3:取决于是否救出男性)
成功↓ 失败↓ 路线E进入⑭
⑮黑尸×2
↓
⑯丧尸×2
↓
⑰黑尸×2
↓
⑱黑尸×2
↓
对BOSS战斗

路线 B

①黑尸×3
↓
②黑尸×2
↓
③黑尸×1
↓
④丧尸×1
↓
⑤黑尸×1
(分支2:取决于是否救出男性)
成功↓ 失败↓ 路线D进入⑥
⑥黑尸×2
↓
⑦巨剑×2
↓
⑧丧尸×2
↓
⑨黑尸×3
↓
⑩爬行丧尸×6
↓
⑪丧尸×2
↓
⑫爬行丧尸×4
↓
⑬黑尸×2
↓
对BOSS战

路线 D

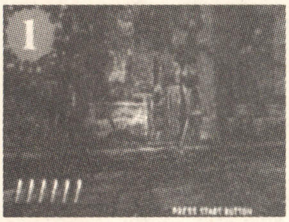
⑥黑尸×2
↓
⑦黑尸×2(救出男性)
↓
⑧黑尸×2
↓
进入路线C⑪

路线 E

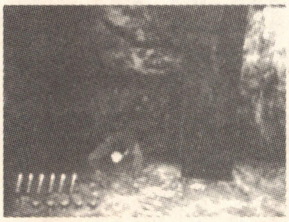
⑭黑尸×3
↓
⑮黑尸×2
↓
进入路线B⑬

路线 A

①由左至右的顺序打倒!



⑦注意此处的分支!



在洞穴处有着被敌人抓住的男子，能否将其救出决定了以后的路线。因为此时玩者所处的位置十分不利，因此在瞄准的时候务必小心。建议玩者向洞穴靠上的部位连续射击。

路线 B

⑤解救男子!



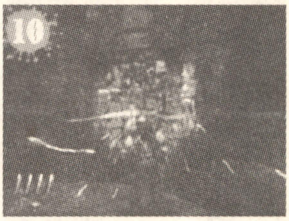
这也是分支点。被丧尸爬住足部的男子位于洞穴边缘，枪法不准的话很有可能会误伤到想要救出的角色。丧尸暴露出的头部是最佳的射击位置，采取连射成功率较高。

⑨铁门里外的敌人!

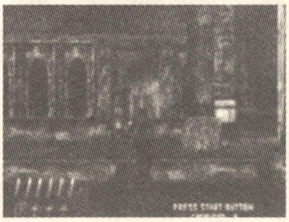


路线 C

⑩注意其速度极快!



⑭严峻的情况!

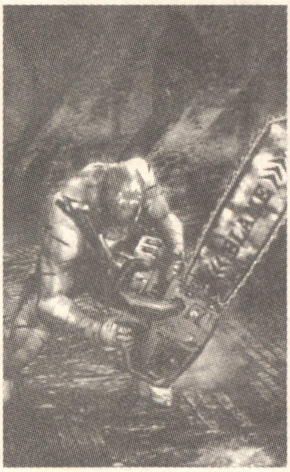


又是一个十分难于处理的地点，在男性身后追赶的丧尸不易瞄准，经常会产生误伤的情况。玩者可以向对手的足部射击，这样命中率相对会高一些。

与第四关BOSS战斗!

攻略要点

突然出现的BOSS会一直向玩者冲来，其弱点便是它的头部，但是因为其手中的电锯挡住了要害，所以平常很难给其伤害。机会是在其挥舞电锯的时候，此时如果不能及时击中便会遭到BOSS的攻击。建议玩者向其头部连射，这样命中的机会会相对提高。



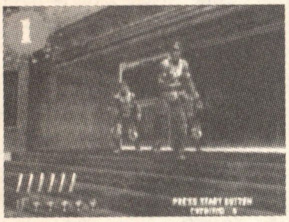
第五章 曙光 攻略流程

路线 A

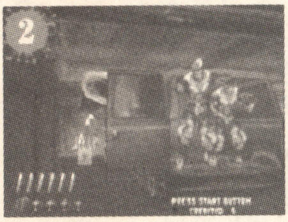
①飞刀手 ×1、特种兵 ×2
⬇
②高级丧尸 ×1、特种兵 ×2
⬇
③高级丧尸 ×1(背后黑尸 ×4)
⬇
④黑尸 ×1、特种兵 ×2
⬇
⑤第一关 BOSS
⬇
⑥飞刀手 ×2、特种兵 ×2
⬇
⑦金属刀手 ×2
⬇
⑧第二关 BOSS
⬇
⑨飞刀手 ×2、特种兵 ×2、高级丧尸 ×2
⬇
⑩金属刀手 ×2
⬇
⑪高级丧尸 ×2、特种兵 ×1、飞刀手 ×1
⬇
对 BOSS 战斗

路线 A

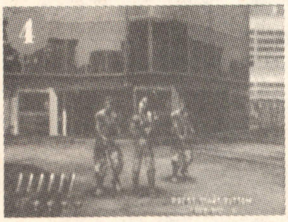
①新出现的敌人!



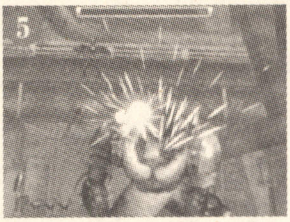
②别忘了远处的道具!



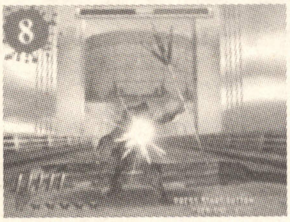
④小心身体中的尸虫!



⑤再次战斗!



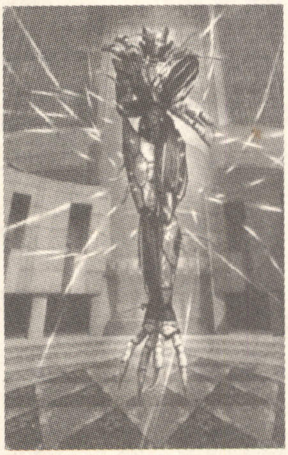
⑧向胸部连射!



⑪最后的四人!



与第五关 BOSS 战斗!



攻略要点

第五关的 BOSS 是前一代的总关底，其行动速度极快，其弱点在于身上没有护甲的部分，当其发射光弹和接近攻击的时候，玩者只要击中这些部分便可阻止它的行动。当其被消减一半血时，它便会滞留在空中，此时只要玩者连射很快便会胜利。

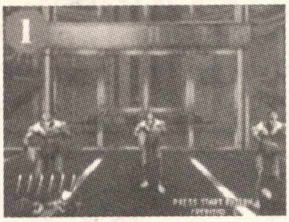
第五章 曙光 攻略流程

路线 A

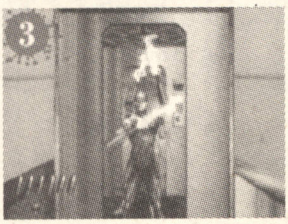
①金属战士 ×3
⬇
②金属刀手 ×3
⬇
③金属战士 ×1、金属刀手 ×2
⬇
④金属刀手 ×2
⬇
⑤金属刀手 ×2
⬇
⑥金属战士 ×3
⬇
⑦金属战士 ×3
⬇
⑧金属刀手 ×1
⬇
⑨金属战士 ×2
⬇
⑩第三关 BOSS
⬇
⑪金属战士 ×3
⬇
⑫金属刀手 ×3
⬇
⑬金属刀手 ×2
⬇
对总 BOSS 战斗

路线 A

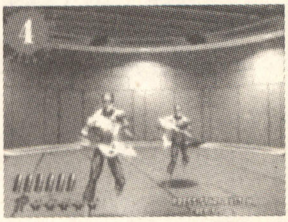
①注意分散的敌人!



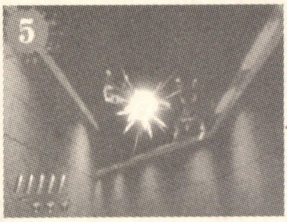
③共有三个敌人出现!



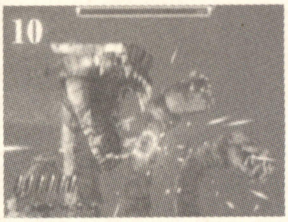
④小心隐身的敌人!



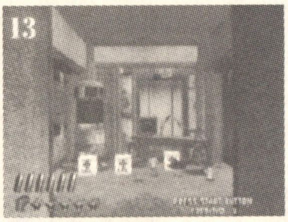
⑤从屋顶飞来的光剑!



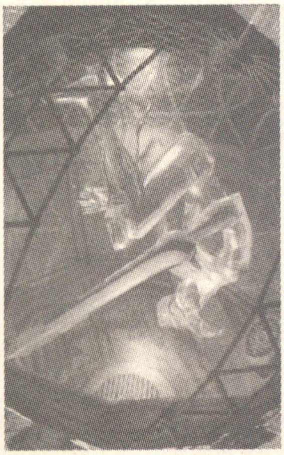
⑩与第三关 BOSS 的战斗!



⑬隐藏房间!



与最终 BOSS 战斗!



攻略要点

不愧是最终 BOSS，其防御力十分之高。最初，玩者不仅要防备飞来的水晶球，同时也绝对不可放松向其胸部弱点的攻击。当 BOSS 挥剑近射攻击的时候，你要连续击中数枪以上它才会退开。之后，它还会化身为其它 BOSS 向你攻击。

GIGAWING

设定资料 VOL. 1

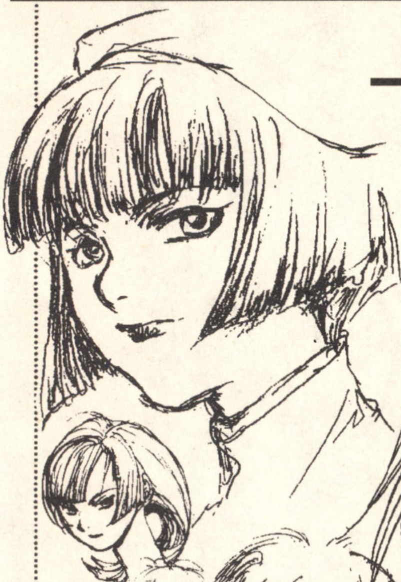
炽天之翼

CAPCOM 公司近期推出的杰出射击游戏



角色设定:冬目景

特点:角色刚柔兼备,有着与众不同的特殊气质,其身份及性格通过服饰和表情充分表出来。



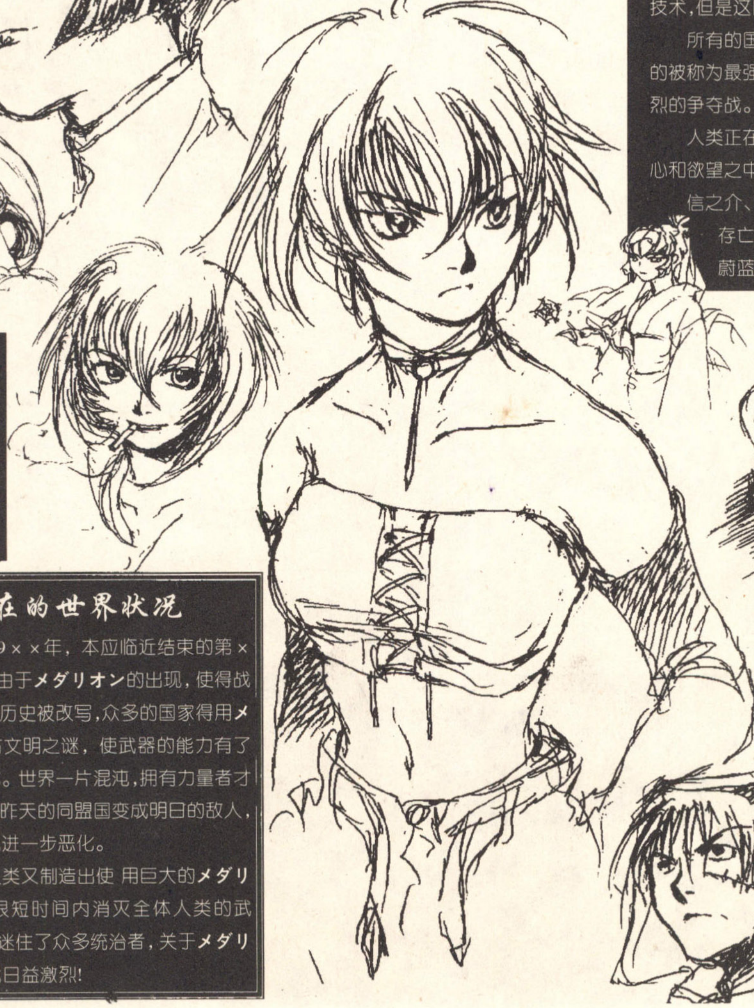
STORY

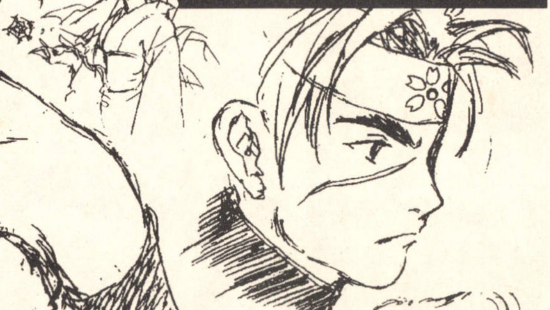
人类从上天那里得到了隐藏有巨大力量的石头"**メダリオン**",利用其中的力量,人类得到了高度的技术,但是这同时也产生了破坏。

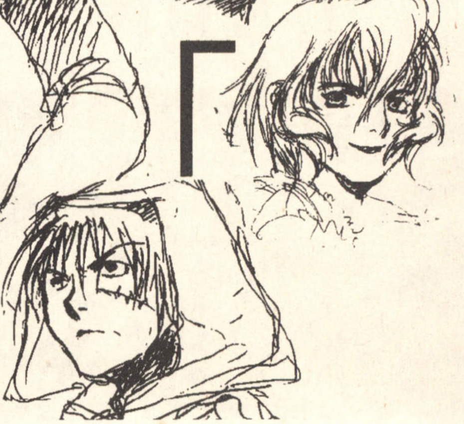
所有的国家都围绕着具有消灭全部人类的力量的被称为最强力量的"英知**メダリオン**",展开了激烈的争夺战。

人类正在走向毁灭,一切都将葬送在自己的野心和欲望之中。

信之介、鲁比、艾夏、休多克这四位斗士在人类存亡的命运引导下,驾驶着心爱的战机在蔚蓝的天空中展开了壮阔的大决战!



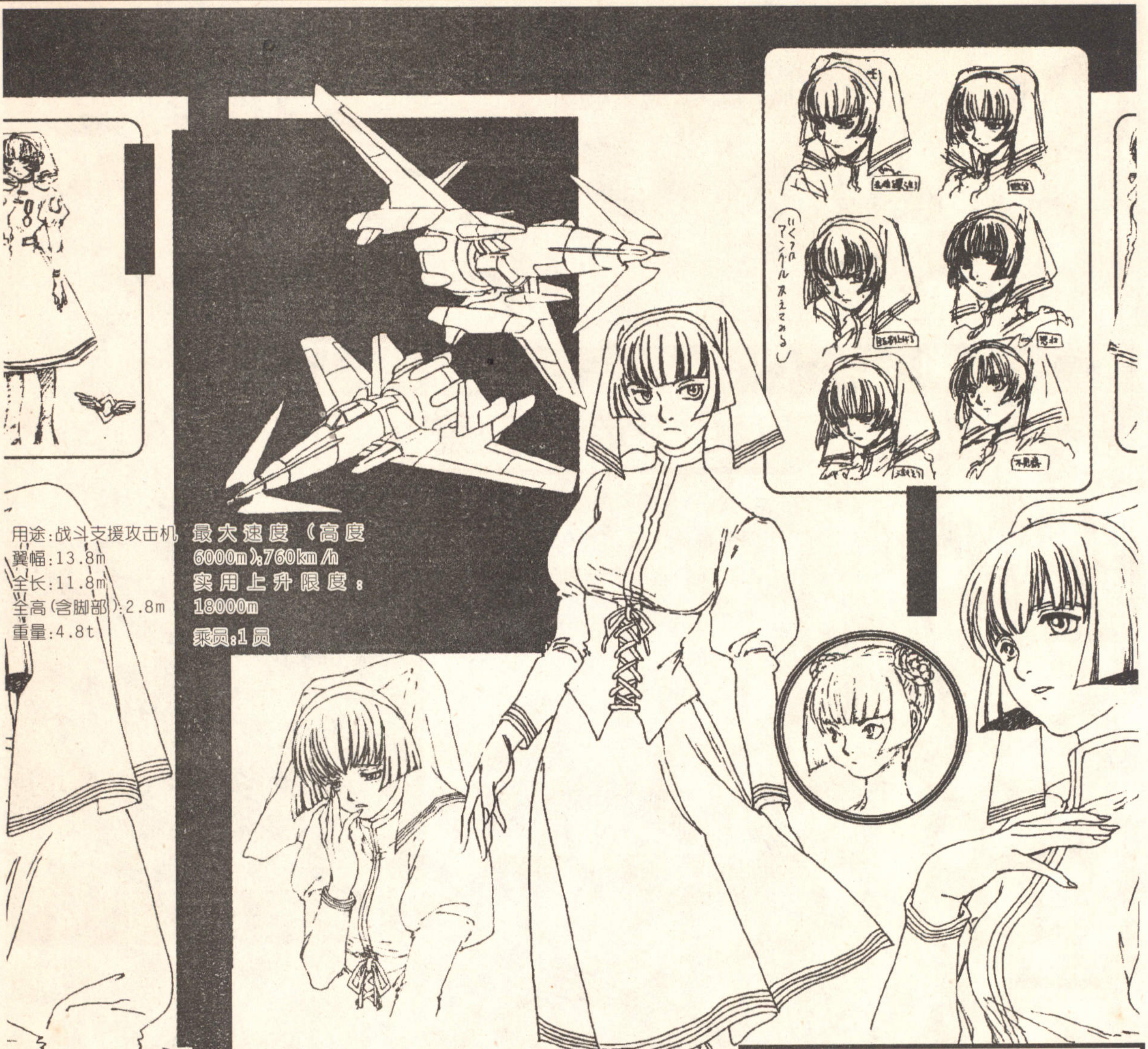




现在的世界状况

时间是 19××年,本应临近结束的第×次世界大战,由于**メダリオン**的出现,使得战线又扩大了。历史被改写,众多的国家得用**メダリオン**和古文明之谜,使武器的能力有了飞跃性的进化。世界一片混沌,拥有力量者才能统治世界。昨天的同盟国变成明日的敌人,无秩序的状况进一步恶化。

这时,人类又制造出使 用巨大的**メダリオン**异能在很短时间内消灭全体人类的武器,这种力量迷住了众多统治者,关于**メダリオン**的争夺战日益激烈!



用途:战斗支援攻击机
翼幅:13.8m
全长:11.8m
全高(含脚部):2.8m
重量:4.8t
最大速度（高度6000m）:760km/h
实用上升限度:18000m
乘员:1员

艾夏 Isha

ISHA

所属:原某国飞机驾驶员
国籍:舍弃了原来的国籍，现在他是无国籍者。
性别:女性
年龄:18岁
称谓:一人称私、二人称～さん

幼时被父母带到了军队中的特别养成设施，在此被发现了驾驶员的才能。

由可延伸其才能的特训培养起来的她，15岁时已是属于空军实验机开发中的最佳飞行员。

但作为代价，从未受到爱护的她成长为个无感情的女子。此后，大战后期，她16岁时开始在前线战斗，17岁被称为王牌。

但她又突然开走实验机，并取走了机体中的"石头"。

她离开祖国隐身于某修道院，作为战灾救援者生活着。

此间她一点点找到了人类的感情。

一个时间飞快但平安的过去了……

因战争而流离失所的人类一直增加，人数无时无刻不在变多。作为修女帮助他人的艾夏，在感到充实感的同时又感到一种无奈，但是，一个男子的拜访结束了一切……

讲到用古代技术制作可结束战争的最后道具时，男子指示她将石头放在飞机上。

一阵犹豫后，她把石头放在了指定的位置。于是，战斗机从永久休眠中醒来并细微震动着，它的力量被解放了。

当她从一时的失神中清醒时，男子已消失了。

她好像被吸引般进驾驶仓，并飞了上天空。

战斗不结束，那么人类就不能得救，看来是到了必须出事的时候了！

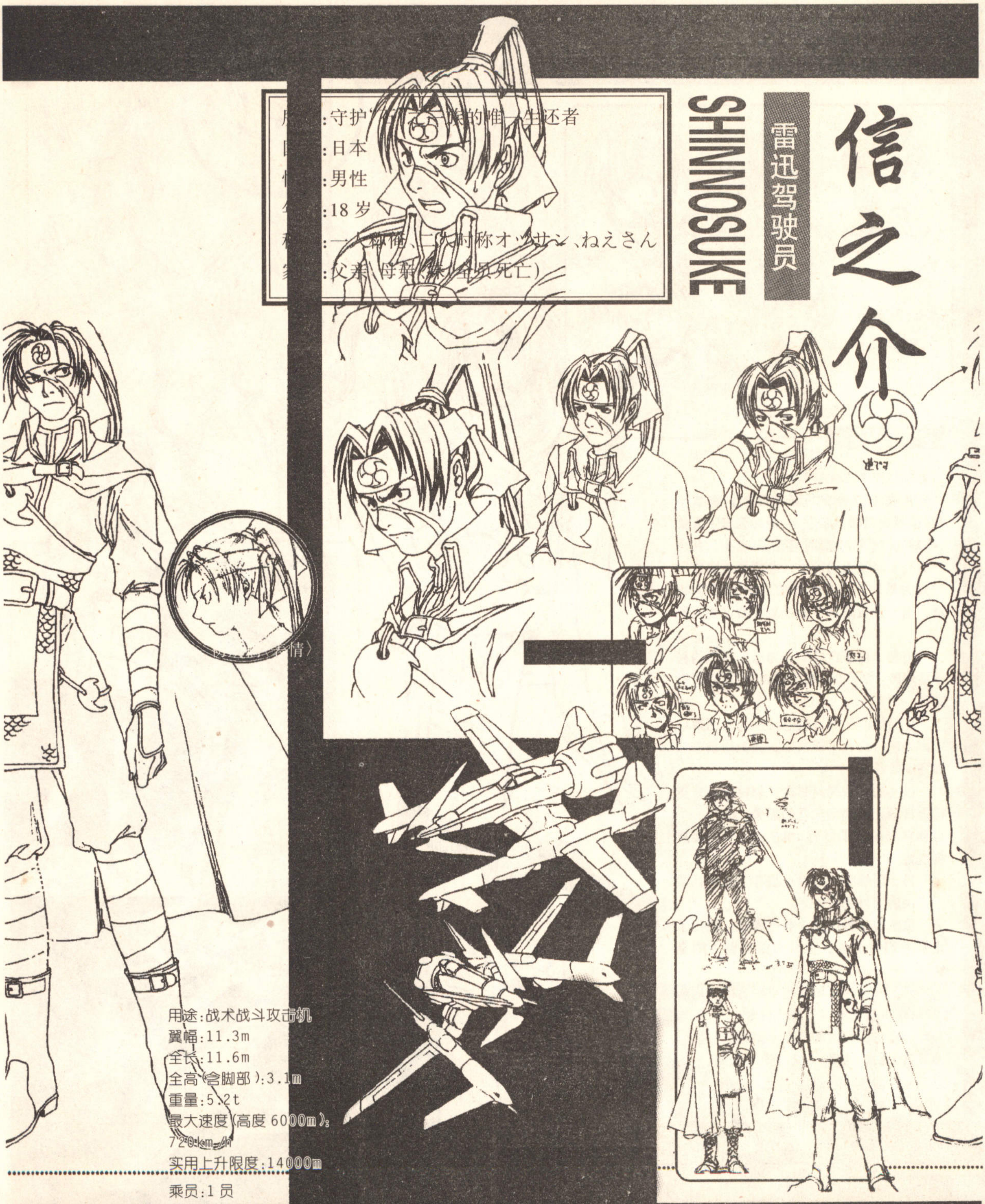
于是她再次投入战斗，为了以此来解救人们的未来，也为能解放自己的心。

信之介

雷迅驾驶员

SHINNOSUKE

所属:守护"石"一族的唯一生还者
国籍:日本
性别:男性
年龄:18 岁
称呼:一人称俺、二人时称オッサン、ねえさん
家族:父亲、母亲、妹(全员死亡)



用途:战术战斗攻击机
翼幅:11.3m
全长:11.6m
全高(含脚部):3.1m
重量:5.2t
最大速度(高度 6000m):720km/h
实用上升限度:14000m
乘员:1 员

阴暗的表情隐藏了心中的正义感,脸上负了伤。对国家和组织怀有厌恶感。

本来姓结城,但自以被寻找メダリオン的某国秘密警察夺走了父母及妹妹,他改变了名字过着躲避追击的日子。

他的一族代代守护的秘石"紫绀"据传是可呼唤雷的石头,所以代代都与企图得到它的权力者斗争着。

19××年,他渡海并改名住在大陆山村中,谁知却受到某个男子的拜访。

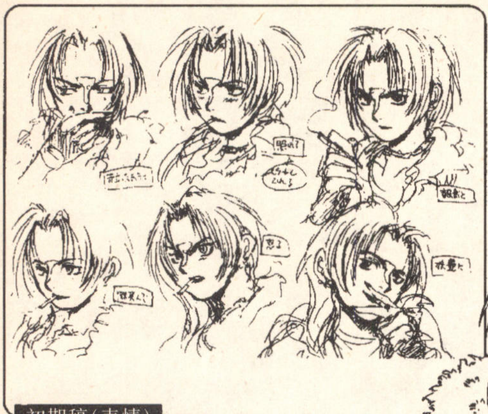
这个男子告诉他关于石头争夺战的情报,并给了他一架战斗机。

这架由古代技术制成的战斗机的主动力正是石头的力量。

他为了结束复仇的争斗并创造没有石头的世界,使决心使用所拥有的紫绀的力量。经历命运的痛苦的同时,信之介感到自己已成长了。

那个男子所说的:"在战斗中解脱的结局"对他来说正是一种拯救!

他要战斗,为了自己的未来,也为了过去踏上征程。



初期稿(表情)



感情十分外向的开朗女孩，喜欢小孩。虽然说话时会带脏字，但却充满了人情味。最初好作为空贼时得到了“石头’，并由此具有了操纵火的能力。此后最大限度利用其力量，在战乱中夺取各国的军需 物资，用于发放给那些遭受战火荼毒的人们……

但是，由于自己的行为而使故乡的村子被烧毁，手下也被军方消灭，她只好暂时隐退。

以后的两年间，她离开战场，在面对地中海的地方设立了孤儿院，接受战争中欧洲各国的孤儿。

孤儿的人数瞬间膨胀，邻村的善意支持也日渐无法满足运营的需要，此时一个自称富豪的男子带着 10kg 金块和一架战机来访……

男子以乘战斗机终止战斗为条件，留下金块后便神秘消失。

虽然她对再次战斗有些犹豫，但为了让孩子们吃上饭，也只有使用留下的金块。

于是怀着这可能是当空贼者的报应的想法，她将石头放在了战斗机上……

她让孩子们留在家中，为了偿还过去，为了孩子们的未来，她又飞上了天空。

鲁比

卡曼驾驶员

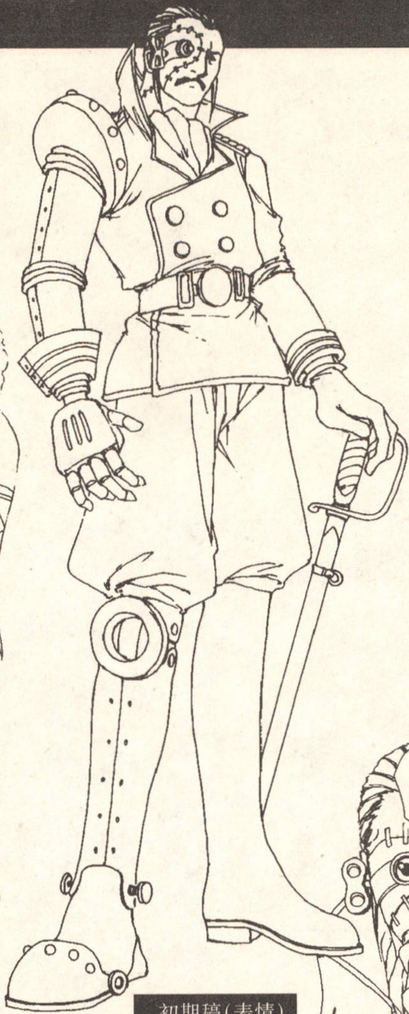
RUBY

所属:南美少数民族,没有固定住所
国籍:原空贼,现在生活在孤儿院中
性别:女性
年龄:24 岁
称谓:一人称あたい、二人称あんた

用途:战术支援战斗机
翼幅:13.2m
全长:12.2m
全高(含脚部):4.1m
重量:4.0t
最大速度(高度 6000m):
600km /h
实用上升限度:10000m
乘员:1 员

卡曼





头部被切开，但却充满才能的人。平时装成冷静的绅士，但别人看着却感到可笑。具有厌世的世界观。对于大多数人都是殷勤的态度，但对不喜欢的人却很刻薄。

脸的右侧有使用石头的特殊机械制造而成的眼睛，但有时因感情原因透镜会变色。

在最先的大战时，他从某人手中得到"石头"并将力量用于自身，之后又用于自己的妻子艾丽莎。

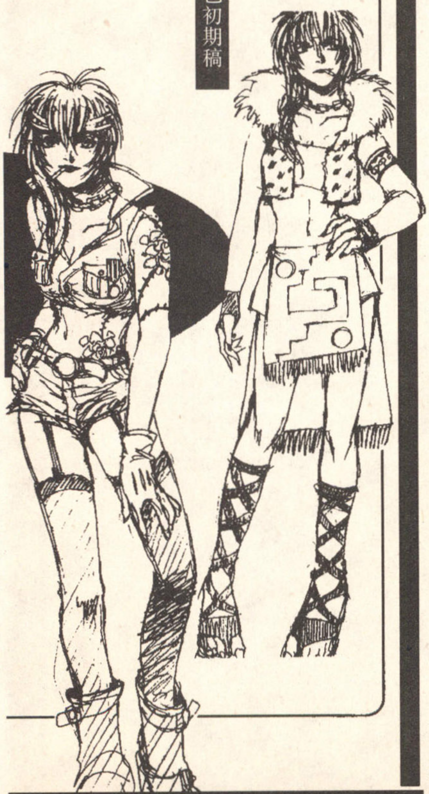
他的本意是为了救患病的妻子，但结果却使他后悔万分。

他对于做为医生的自己绝望了，并依赖于超人的力量，就这样妻子成为了可生存的金属像……

与石头一同得到的战斗机尚未使用，战争就快结束了，然而他心中的愿望却还未实现。

随着战乱时代的再次到来，他为了实现愿望并为石头的历史打上休止符而乘上了战斗机。

角色初期稿



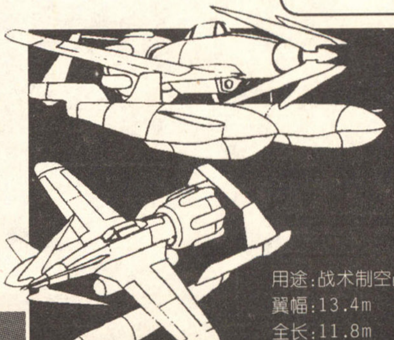


角色初期稿



初期稿(表情)





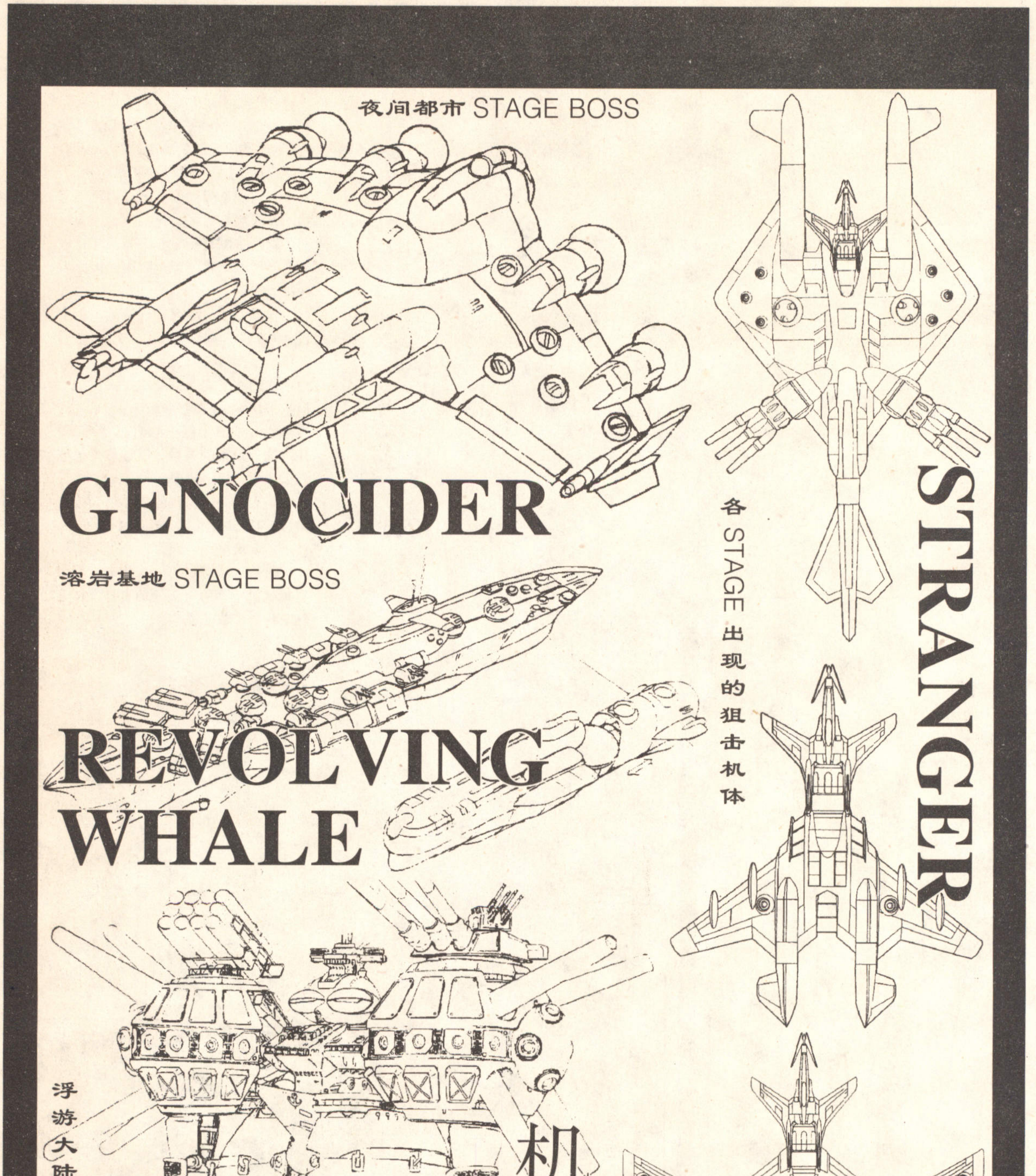
维达休坦特驾驶员

所属：原医生	性别：男性
国籍：据猜测他出生在欧洲的某个国家	年龄：35岁
	称谓：一人称私、二人称～君

STUCK

维达休坦特

用途：战术制空战斗机
翼幅：13.4m
全长：11.8m
全高(含脚部)：3.5m
重量：4.3t
最大速度(高度6000m)：790km/h
实用上升限度：12000m
乘员：1员


夜间都市 STAGE BOSS
GENOCIDER
溶岩基地 STAGE BOSS
REVOLVING WHALE
浮游大陆 STAGE BOSS
机怪神
各 STAGE 出现的狙击机体
STRANGER

幕末浪漫第二幕

月華の剣士

月に咲く華、散りゆく花

角色专访 VOL. 1

一条明

月华之剑士2

著名街机角色背景资料完全公开！



角色档案

使用道具：御札和币帛
讨厌：馒头、茶
喜好：勉学
趣味：铃收集、昼寝
宝物：エングリッシュの辞书
家族构成：祖父/道境、父/幻貌、母/光明
姐/光、兄/道磨、居候/神崎十三
武器：币帛『明暗』
流派：一条流阴阳术（见习）
利腕：右腕
体重：未测量
身高：4尺6寸
年龄：14岁
生日：嘉永3年9月26日









必杀技



◀光明五十五灵符·右往左往：可以令对手的操作混乱，就如同在黑暗中摸索一样。



◀劾鬼·泥田坊：从出乎对手意料之外的方位出现，从怪物口中喷出攻击，可追加丰富的技巧。



◀式神·天空：放出式神向对手攻击，是一条明最有效的飞行道具，在中远距离时可作牵制用。



◀天文·星之巡：对空技，判定广而且强。



▲天文·旋转北斗：是天文·星之巡的追加技，多段攻击，判定很强。



▲天文·揭示北辰：也是星之巡的追加技，是升华的对应技。



▲劾鬼·清姬：是一条的指令投技，动作十分可爱，威力也强。

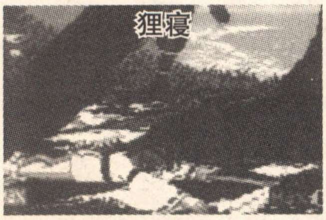
变化多端！

▶天文·坠落的宿曜：从天空中向下坠落，是具有奇袭效果的技巧，可扰乱敌人。





◀劾鬼·百鬼夜行：召唤出各种鬼怪进行攻击。



▲狸寝：倒在地上作出睡觉的样子，可以积攒剑质槽。



▲明流·踏下：空中投，具有中段判定。



▲变化人形：变身为对手，十秒后复原。



▲取代人形：当身技，判定较高。



◀式神·六合：召唤巨大的式神，可组合在连续技中。

关于一条明背景的分析介绍!

明出身的一条家的背景

明是作为一条家的末子生下来的，姐姐光自幼多病，而哥哥道磨又缺少阴阳师的才能，所以明自幼就成为继承者，受到双亲很大期望。

现在她关于阴阳术的学习正在进行着，其现在的能力就算是这方面的术者加在一起也无法与她相比。不过，过于自信也常常会导致失败，因此现在她还不能离开实习。

本家是“一条神社”这一远近闻名的神社，常有众多参拜客人，特别是夏天的盛大祭典非常热闹。一条家作为四神之辅佐的任务是极为秘密的。

一条家的工作表面上是星辰祭祀，明的妈妈和众多阴阳师执行仪式，但另一方面还有许多退治妖怪的工作。

没工作时的明被关在屋子中学习，有时也可去外面与朋友游玩。此外，还经常会有人来找她占卜。

有点意外?喜欢学习的一面

明的好奇心强，什么都想知道，这用到好的方向就变成相当爱学习了。但是因为学习主要在家中进行，所以有时她也会感到很孤独。



她对英语有兴趣，明经常阅读父亲购买的书，对于非日语的由26个字母构成的文章很喜欢，这之后她开始手拿字典边阅读边学习。这些字典，现在也成了明的宝贝。

至于她英语的能力现在又如何了呢?在与“美国人”对话时，她常加杂着手势互相交流，由此看来她的日常会话已经有了一定的水准。

最近，她又对口琴发生了兴趣，正在用秘密得来的口琴练习，不久也许能够见到她吹口琴的样子了。

围绕明的人际关系

从第二幕的故事可以知道，明很爱姐姐光，为了姐姐什么都可以做。光也爱妹妹，很担心爱胡闹的明。

明对父亲来说是个不认输的女儿，在妈妈眼中则是个直率可爱的小女孩，常常会因为想起她可爱的样子而露出笑容。

在游戏中支援明的三个女孩是明自幼的好友，她们的名字分别是七濑圣、八幡葵、九条静，三人平时在一条神社帮忙，有时也和明一起出去玩。

另外，要注意她与十三的关系，她对十三并没有抱着什么特殊感情，只是觉得他像个坏弟弟或是乡下的孩子。对于这一点，十三知道后又怒又无奈。



明在进行退魔的工作时，会表现出十分杰出的能力，这种力量连十三也十分佩服。

ONE POINT LESSON

阴阳道的历史

阴阳道是由古代中国人的思想形成的。

世界由“阴”和“阳”，即天与地组成，并由木、火、土、金、水五种元素构成，这就是阴阳五行说。

这个阴阳五行说还产生了“易”的思想，易是从当时当地表现出的数旦象征来预测未来的东西，明进行的占卜也是这种所谓的易。

阴阳道传至日本是在奈良时代，在7世纪初，传来了历书、天文地理、遁甲方术等关于阴阳道的知识。

此后到了平安朝，阴阳道被贵族转变为宫廷阴阳道，对政治有强大的影响。此时出现了贺茂忠行、贺茂保宪父子及保宪的弟子安倍晴明等强力的阴阳师，阴阳道由贺茂和安倍两家形成了统治体系。另外，“月华”中明的片尾里出现的四神中的“晴神”，指的就是安倍晴明。

阴阳师在科学、医术尚不发达的时代，通过观察天体运转来占卜吉凶，是当时最受人尊敬的人。

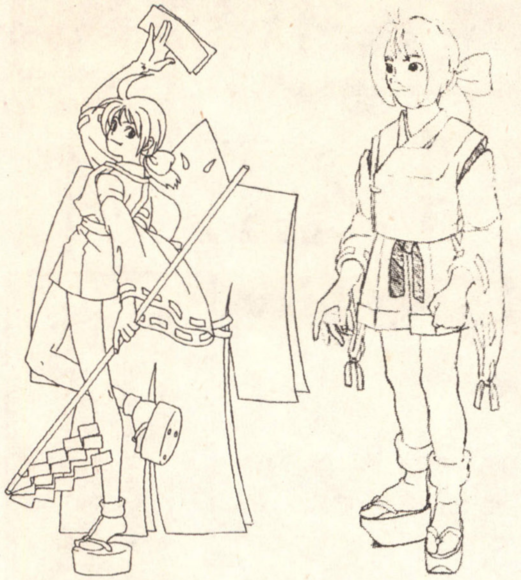
阴阳师使用的式神是?

式神（也做咒神）是按阴阳师的想法行动的鬼神，式神无论是收拾周围东西，还是杀人都可以干，安倍晴神曾把派来杀他的式神策反送回，反而杀死了对手。



如果自晴明之后，明也具有这种力量，咒杀也就是很简单的事了。

关于一条明背景的分析介绍！



设计者的采访

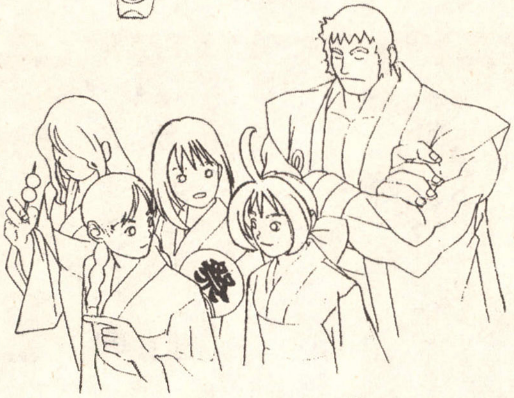
在开发“明”之前，像她这种性格的人物还没有过。不过，画过许多野丫头类型（如不知火舞、坂崎由莉等）人物的我，有一种让明“集自己的野丫头系人物之大成”的野心。（笑）

当然在与企划者的商谈中双方取得了一至，后来在实际设计中则产生了与最初想法不太相同的人物动作，在台词中还加入了“よっわっ!!”这样的话，这就使得明这个角色总体来讲更为完美了。别的设计者都认为“不会太过吗?”，但担当企划的人和我一直互相鼓励着。

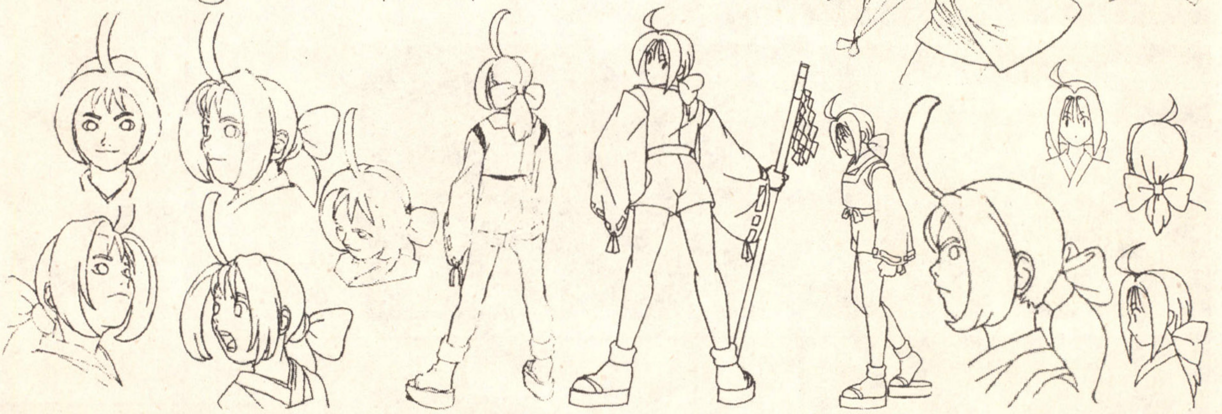
谈到难处，也许是角色的头部吧，因为希望让她的表情更丰富，所以动笔的时候有些困难。之后也许是脚吧，这个角色的动作实在太丰富了。

最后，希望玩者能感受到“明”的活力，在大家心中留下“明”的影子！









月华之剑士

●特殊胜利的对白

· 要反抗我还要早二百年！(CPU 战 VS 十三)

· 模仿起来得容易，我也不那么笨！(对战 VS 相同人物)

●超奥义胜利对白

· 真让人喜欢！让我们做好朋友吧！(CPU 战 VS 枫)

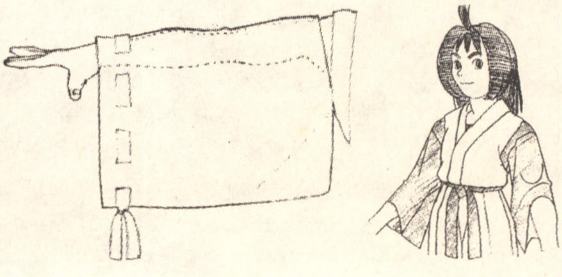
· 有趣的头发！能让我摸摸吗？(CPU 战 VS 李烈火)

月华第二幕

●胜利对白

· 真没用的家伙！

· 呀！做过火了？对不起！



片尾欣赏 VOL. 1

格斗之王'94

THE KING OF FIGHTERS '94

带你回顾"格斗之王'94"的片尾情节！

一切从94年大会开始

分散于全国的格斗家都收到一张邀请信。

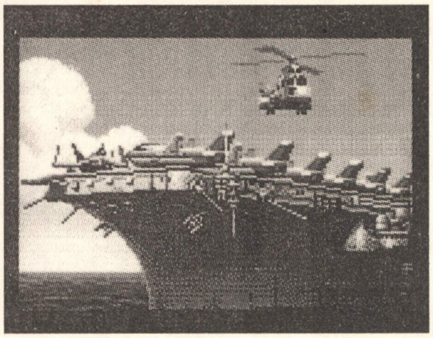
"举办 KING OF FIGHTERS。本大会的特别规定是3人一组的组队对战形式。以上……"

收到邀请信的格斗家们，找到了各自的同伴，以最强的格斗家组合出场了。这就是"KING OF FIGHTERS"。

只有优胜者知道大会的真相

优胜者们与秘书玛琪一同前往卢卡尔所在的巨大航母。在那里列有无数铜像的指令室中，卢卡尔正等着优胜者们。他静静的讲出召开大会的原因……94年大会是为增加禁断的收藏品而召开的。知道这些的优胜者们为了打倒卢卡尔，为了保住生命，发起最后的挑战……

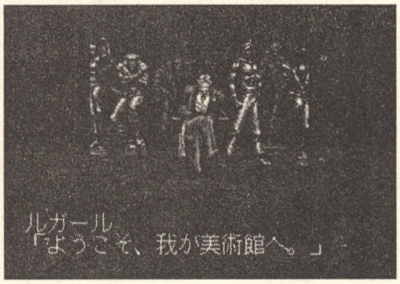




1. 访问优胜者的是卢卡尔的使者玛琪。此时没有人注意到将要发生的事。



2. 终于卢卡尔出现了。此时优胜者才知道其中满是恶意的理由。



3. 收集主的铜像表现出ルガール的傲慢，他举办格斗之王大会也正是为了寻找更多的强者以丰富自己的收藏，他向优胜者提出『加入collection』的无理要求。

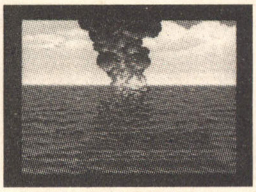


4. 周围的无数铜像，全是由败于ルガール的格斗家的肉体所做。

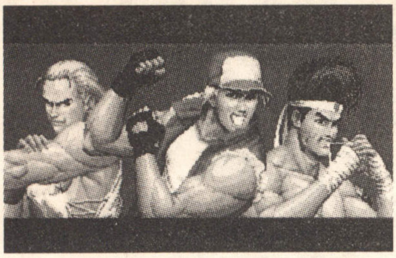
被拒绝了的ルガール，为了把优胜者变为铜像强行要求战斗。最终决战的尾声，ルガール的野心被优胜者们所阻止，战败的ルガール决心让优胜者与空母一同陪葬，于是他按下了右手中握着的起爆开关。就这样由ルガール的野心而举力的94年大会闭上了大幕……





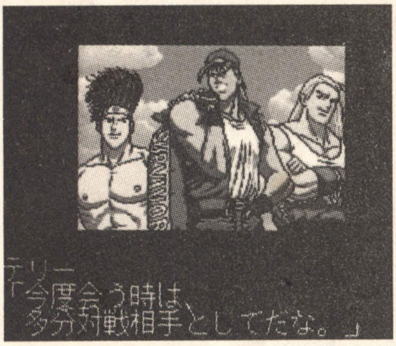


饿狼传说队 ENDING



特瑞3人平安从卢卡尔的航母中逃出。治愈了大会的疲劳后不久，又为各自的目标走向修行之地。

在远离三人之处可见到两个影子，那是长年追踪伯加德兄弟的吉斯&克劳萨。看到自己的猎物安然无恙，两个人留下大笑声离开了。



▲接下来发誓做为对手而再会的3人，为了他们各自的修行到新地方去旅行了。



▲远远看着特瑞等的吉斯。对追击伯加德兄弟的人来说，他们的胜利是最好的结果。



▲与吉斯一样盯着他们的还有克劳萨。然后两个人大笑而去。

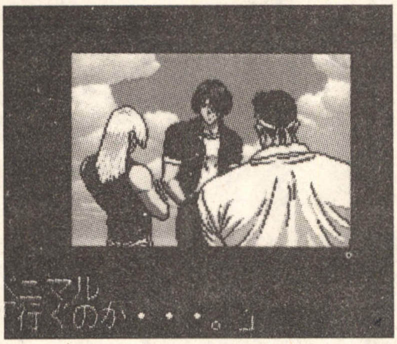
主人公队 ENDING



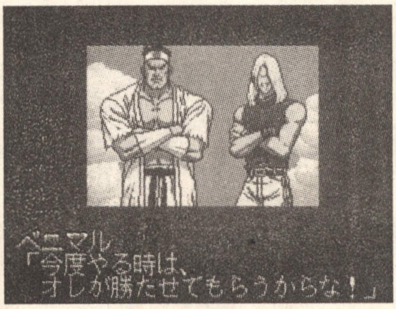
京打倒卢卡尔从而报了父亲柴舟的仇恨。

这3个曾在全日本异种格斗技战中争斗过的人，有时是对手有时却又是伙伴。

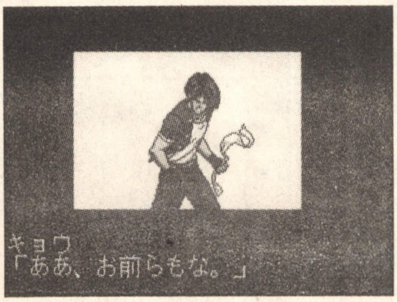
虽然格斗风格不同，但3个人寻求的东西是一样的。京与另两人约定锻炼后，有时间再战一次。接着走向修行之地……



▲在道边3个人依依惜别，从今以后是否还有再次相见的机会呢？



▲红丸与大门对前去修行的京发誓再战。他们所要达到的目标是一致的……



▲受到两个人的鼓励，京握着平常作为头带的纯白手帕，前去进行新的修行。

龙虎之拳队 ENDING

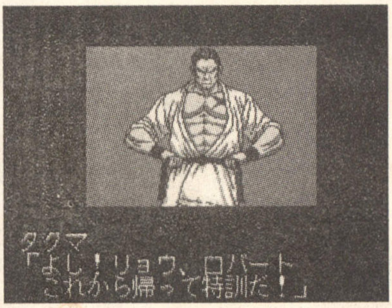


琢磨望着燃烧的航母，说极限流还要进一步练习。坂崎良和罗伯特从师父的话中感到了危机，这种预感在琢磨的特训中成为了现实……

被称为极限流的龙与虎的两人也忍受不了而跳入海中，不过之后这两个人又是怎么到达陆地的呢？



▲琢磨知道世上还有许多自己不认识的强者，为此他要令自己的徒弟变得更强。



▲心意已决的琢磨对徒弟说到："回去特训"。对于这句话，极限流的龙虎会选择什么行动呢？



▲两个人毫不犹豫地跳进大海！连这两个人也受不了琢磨的地狱般的特训……

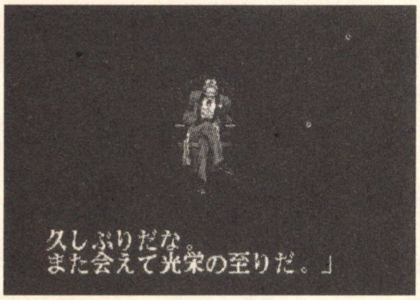
片尾欣赏 VOL. 2

格斗之王'95

带你回顾"格斗之王'95"的片尾情节！

再次发生 恶梦般的事件

取胜后优胜者们被带往卢卡尔和柴舟所在的地方，并见到了复活的卢卡尔和柴舟。见到本应死了的卢卡尔，优胜者们忍不住感到十分惊讶。卢卡尔面对他们的愤怒，要求他们与原草雉注流传承者·柴舟进行战斗……于是95年大会以卢卡尔和柴舟为最终对手，展开了最后的大战。



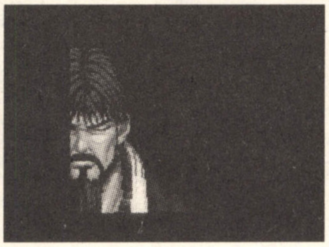
1. 黑暗中坐在椅子上的是卢卡尔。上一次他从爆炸中的航母逃走了，此次又策划了这一大会。



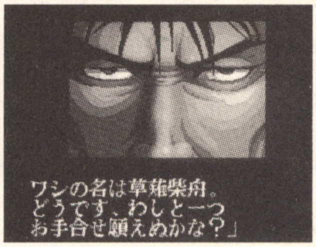
2. 95 年大会是卢卡尔为了复仇而举行的，他想要将上一次的所有对手全部杀死。



3. 面对着眼前的众人，卢卡尔说道："和他来战斗吧！"



4. 像是在等着这句话，黑暗中出现了一个影子。是京的父亲草雉柴舟。



5. 木然地注视着优胜者们的柴舟，他复活后被ルガール洗了脑子。



6. 柴舟与优胜者的赌命之战现在开始了，面对其出神入化的古武术，优胜者感受到前所未有的压力。



7. 耐心观看面前进行的柴舟与优胜者的战斗的卢卡尔，在他心中似乎又在策划着什么。

在打败了柴舟之后，卢卡尔再度出战。他为了复仇而利用大蛇族的黑暗力提升能力，但这也没有改变他失败的命运。卢卡尔的肉体被白光所包围，"这个世界需要我，我一定会复活……"

卢卡尔留下这句话，然后就被爆发的黑暗之力所包围，从世上消失了。



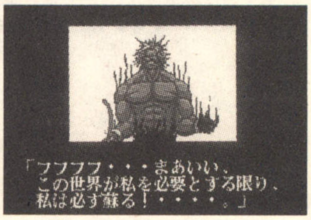
8. 受到败给优胜者的打击，柴舟的洗脑手术的咒缚被解开了……



9. 全身斗气正在爆发，卢卡尔变身了，决战终于开始。



10. 被大蛇一族的黑暗之力所操纵的卢卡尔再次败在优胜者手中。



11. 失败的卢卡尔身上发生异变，他全身被不可思议的白光所包围。

主人公队 ENDING

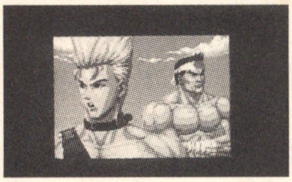


京仿佛在记忆中寻找般思考着吞没卢卡尔的影子。此后，红丸问京其父亲的去向时，京却只回答并不担心。

此时，逃走了的柴舟在远处高台上望着他们。从吞没卢卡尔的影子中，柴舟预感到京身上降临的艰辛的命运……



▲对于吞没卢卡尔的奇怪影子，只有京在思考它的由来。



▲即使发现柴舟不在了，京也看不出担心的样子……



▲激战后的 3 人回到出生的故乡日本……



▲远处望着他们的柴舟，从卢卡尔的消灭中看出了今后的宿命。



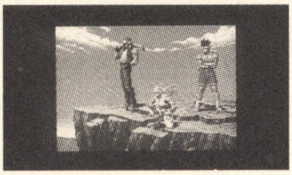
▲他所说的自己一族的艰苦战斗究竟意味着什么呢?

饿狼传说队 ENDING



东丈对卢卡尔的变异感到奇怪。安迪为他解释卢卡尔的肉体经受不了这强大的能量，而特瑞则估计到还有其它的势力的存在。

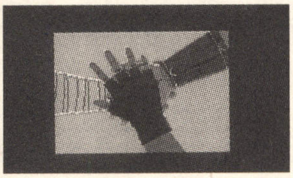
同时 95 年大会的优胜结果送到吉斯处，吉斯发誓要用自己的手消灭特瑞……



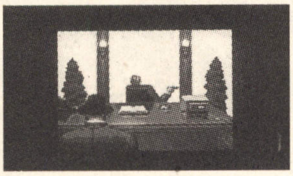
▲东丈不能理解发生了什么，安迪进行能量暴走的说明。



▲特瑞估计到有完全不同的势力在暗中活动。



▲3 人发誓在下次"KOF"大会再见，又前往各自的修行地。



▲此时在办公室的吉斯从部下处得知了比利的失败。



▲知道饿狼队获胜的吉斯发誓亲手消灭特瑞·伯加德。

龙虎之拳队 ENDING



从卢卡尔的消失中逃出的琢磨突然对两个弟子发布引退宣言，二人对此十分不解。琢磨的话仍在继续，"作为代替，我作为里馆长将不离开道场，仍对你们进行训练!"状况仍然没有改变，一声"回去修练"的大喊，龙虎只好抱头痛哭了。



▲琢磨突然宣布引退，龙虎二人十分惊奇。



▲但是接下来的话却让良和罗伯特受到双重打击……



▲对于今后感到不安的罗伯特提议让由莉成为队员。



▲琢磨又怒喝出一句老台词："回去修练!"



▲良和罗伯特对于决定下来的事只好认了……

八神队 ENDING



比利和影二对突然的异变十分困惑，旁边的庵却露出了冷笑。

"那么，日后再收拾吧!"口中嘟哝着的庵望着同伴们。"等着吧，京! 下次一定要杀死你……"再留下的就只有庵的大笑声了……



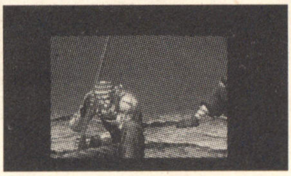
▲一边笑一边望着消失的卢卡尔的庵，参加大会的一个目的到达了。



▲看到卢卡尔的异变，比利掩饰不了自己的困惑，"发生了什么!"



▲庵冷笑着。具有大蛇一族血统的他，决不会把这种力量交给别人。



▲消灭伯加德兄弟失败，又惨败于庵的比利，现在只有悔恨了。



▲在要打倒一切的庵眼中，京是下一个目标。

片尾欣赏 VOL.3

格斗之王'96

带你回顾"格斗之王'96"的片尾情节！

大蛇一族的真相逐渐明了

'96年开始召开全球规模的大会

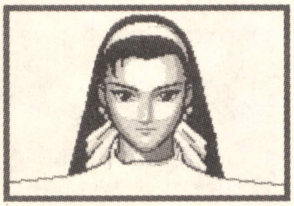
公元1996年，KING OF FIGHTERS大会将要召开了。但是这次大会并不像以前那样，此次是由数家巨大的企业支持举行的全世界规模的大型格斗比赛。

在世界各地举行预选大会，最后出现了9支队伍，当然这其中会出现以前的常客。

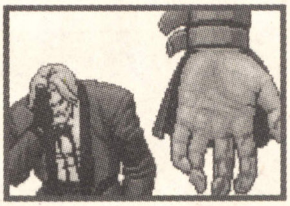
但是，其中也有惊人的成员组成的队伍。吉斯·霍华德、沃尔夫冈·克劳萨、Mr·BIG这三位曾握有世界霸权的人也报名了。他们的目的还是消灭伯加德兄弟和极限流空手继承者吗？此外，还有由谜之女性组成的队伍和再次出场八神庵。草雉京与他的战斗会怎样呢？



1."你好，我是这次大会的主持者。"在优胜者面前出现了这次大会的主持者——一个白衣女子。



2."我叫神乐千鹤……守护者……"她报出名字是为了让优胜者们知道其真正的实力。



3.为了打倒"夺走卢卡尔右眼并放出被封的大蛇的男子……"千鹤请求得到帮助。



4."所以拜托了……"受伤的千鹤向优胜者提出请求，并且讲明了举办大会的真正目的……

受到神乐的委托，优胜者最后要打倒的是大蛇八杰集中的一人——风之高尼茨。本次的格斗之王大会的幕后主持者也正是这个男子。

去年，他夺走了上一届大会主持者卢卡尔的右眼，并释放出了被封的大蛇的力量。

但是，如果他败与优胜者们，高尼茨将结束自己的生命。



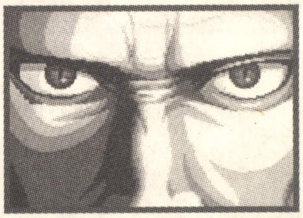
5.突然，风中传来一个男子的声音："不错呀！到了这样的地步，我也没什么可说的……"



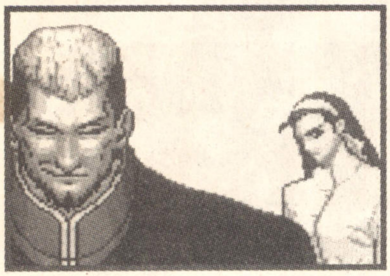
6.风中的那个男子的样子渐渐清晰了，出现在众人面前的是大蛇八杰集之一的高尼茨。



7.高尼茨在其柔和文雅的话语中吐露出对优胜者的蔑视，他向众人发起了挑战。



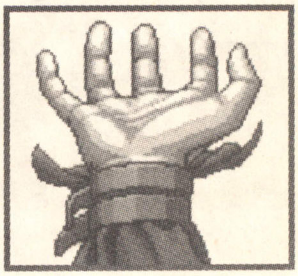
8.他因大蛇之血而觉醒了战斗的本能，睁大双眼发起了挑战，一场艰苦的战斗终于开始了。



8.「神乐，你见到的人都是了不起的人。」战败的高尼茨已没了以前的霸气。



9.「好风吹来，马上就到时候了。」对于「是逃跑吗？」的提问，他回答：「不，是召唤。」

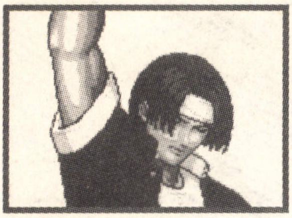


10.「是在召唤我到天上。」留下这句话后他自杀了。

主人公队ENDING



在大会前的比赛中失利的京，终于一雪前恨。但是面对"大蛇之血"，这将仅仅是战斗的开始，京有这种预感。



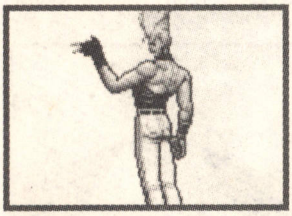
▲"你还不知道现在我的力量，大蛇。"京终于雪耻了。



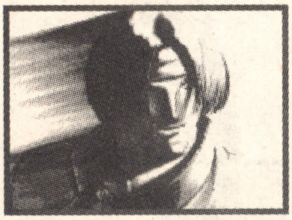
▲"八神、草雉、大蛇……人们都齐了,是因为我的关系……"



▲宿命不可逃避，众人又谈起了被打败的高尼茨。



▲"终于结束了。"此时京又想起战胜高尼茨时红丸的话。



▲"不,是开始。"京确信今后是真正战斗的开始。

新·怒队ENDING



列欧娜得知是自己八年前杀害了自己的双亲后深受打击。但在同伴们的帮助下，她也打开了心扉……



▲克拉克和拉尔夫注意到受打击而沉默的列欧娜。



▲克拉克用"不要用血的宿命束缚人生"来劝她。但是，列欧娜没有听。



▲二人因意见不合而打了起来，输了的拉尔夫只好被称为大傻瓜。



▲见到为自己费心的两个人，列欧娜一瞬间露出从未有过的笑容。

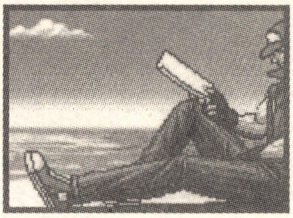


▲"这种感觉不错!"见到列欧娜笑了的拉尔夫放心地说着。

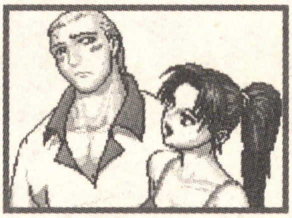
饿狼传说队ENDING



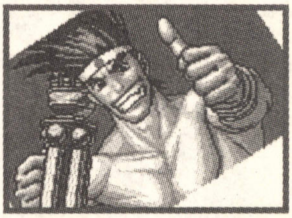
KOF大会后过了一个月，恢复正常生活的特瑞收到了安迪的问候信，平时的特瑞将会干些什么呢?



▲"虽然大会上发生了很多，但现在有种安定的感觉，每天正在修练。"



▲"舞……很健康……"话题变为舞后，信中的安迪就不太直率了。



▲另外信中还谈到了作为主角的东丈，还有他的照片。



▲一个熟悉的少年走来，要求与特瑞一起玩篮球。



▲"OK!"特瑞愉快地接受了，并把标志性的红帽子高高抛起。

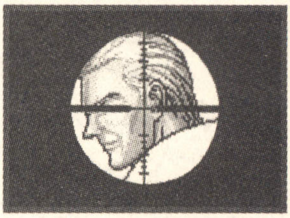
BOSS队ENDING



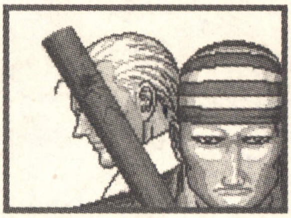
知道吉斯出场真正目的后，BIG要攻击吉斯，但被比利阻止。BIG只好扬长而去。克劳萨、吉斯也走上各自的归途。



▲高尼茨自杀后，吉斯嘟哝着："大蛇……不过如此。"



▲为了找到大蛇的秘密，吉斯参加本次大会，BIG得知后勃然大怒。



▲但是比利阻止了BIG的狙击，比利问："没有事吧?"



▲BIG："被巧妙地拉入比赛，成了别人的棋子，这是你的报答吗?"

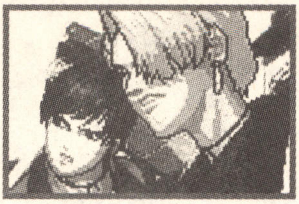


▲"还有些高兴啊，还有……"不愧是克劳萨。

八神队 ENDING



自己体内也具有大蛇之血的庵，因为高尼茨被打倒而发生"血之暴走"，向同是大蛇八杰集的玛琪、薇丝发动了攻击。



1．高尼茨自杀了。此时，玛琪和薇丝在一旁冷静地看着。



2．薇丝因庵的恐怖而战栗，玛琪说："在发抖吗？"薇丝说："不要紧，不过这个男的……真的很强。"



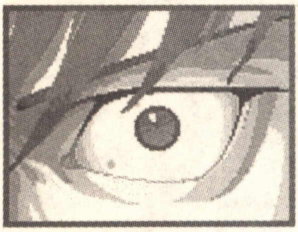
3．一直一动不动的庵此时突然异变，"为什么？什么也看不到……"在庵的身体中发生了巨大变化。



4．既痛苦又不断吐血的庵，究竟发生了什么呢？



5．对于异变，玛琪、薇丝以及庵想起了同一句话……



6．这就是高尼茨死前的警告："血之暴走！"



7．响起了肉裂般的声音，信佛是野兽吃猎物时的样子。







8．两个人被打倒，庵仰天长哮着。这个样子就是"血之暴走"。



9．在庵的"血之暴走"面前，玛琪和薇丝束手无策地被打倒了。

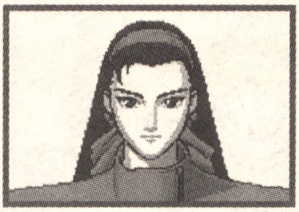
三种神器队 ENDING



具有了大蛇之血的庵，还有京并不理会千鹤合力的劝告，为了自己的生活方式他们分道扬镳了。



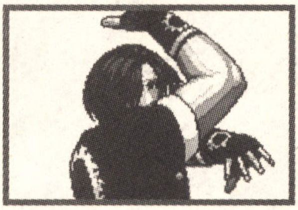
1．在京的面前出现了另一个千鹤，到底是怎么回事呢？



2．"我叫神乐……守护者……另一个'千鹤'会继续下去。千鹤将引导年轻的草雉和八神庵……"



3．终于，三个肩负宿命的人对高尼茨的战斗开始了，从八神的手中放出了红色的火焰。



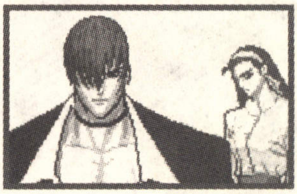
4．京："接这招吧！"京也尽全力向对手攻去。



5．经过一轮恶战，三种神器队终于取得了胜利。



6．随着一声惨叫，高尼茨在众人面前消失了。



7．庵的火炎为蓝色是因为八神一族代代短命和大蛇之血的原因。"这样连续用力，八神，你也……""不要老说死，谁会死？我就是我！"

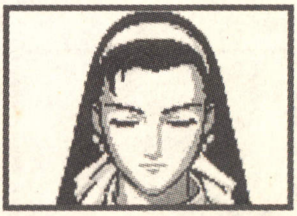


8．突然庵吐血了。

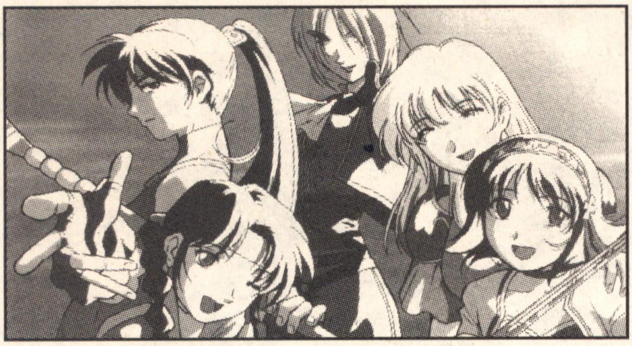




9．京说："这不是草雉与八神的战斗，而是我与他的战斗。"但千鹤却没有注意听。



10．千鹤认为京与庵不久就会悟出不可能逃避自己的宿命了。于是她目送二人的背景，决心等待时机成熟的一刻。



初心园地

VOL. 1

格斗游戏入门讲座

从初学者到格斗高手的必读文章!



随着近年来对战格斗游戏系统、操作,以及平衡性的日趋完善,系列形式已根深蒂固,很多初学者都对此类游戏望而却步,认为“易学难精”,从而错过了许多体会对战乐趣的机会。其实,如果我们仔细地将对战格斗游戏加以深入浅出的分析,那么不论你对此类游戏的理解程度有多浅,相信都会有所帮助。

1984 年,DATA EAST 公司推出的“对战空手道”成为史上第一部对战格斗 GAME。到了 1987 年,CAPCOM 的“街头霸王”出现,格斗类型正式确定,其中单对单,体力槽以及 ROUND 回合等要素的诞生为以后的格斗游戏奠定了基础。1991 年,CAPCOM 的“街头霸王 2”进一步明确了格斗游戏的意义,并把对战双方硬性规定在平衡的水平线上,此外还限制双方必须保持面对面的状态,这也成为日后 2D 格斗游戏的最基本模式。

另一方面,从“饿狼传说 2”开始,SNK 公司的格斗游戏逐渐形成了独特的风格,从而成为有别于 CAPCOM 的另一格斗派系。

提到 3D 格斗游戏的发展,就不能不提 1994 年 SEGA 公司推出的“VR 战士 2”,就是这部作品使人们了解到 3D 格斗与 2D 格斗的完全不同。

必杀技的使用

“街头霸王”是首个引进指令必杀技的作品,其中必杀技出现的早期,设定是要求在 0.3(18/60)秒之内完成输入三组方向和按键的指令,不过,由于输入原理对于当时的初学者来说着实是不容易理解,因而大大迟钝他们了对必杀技的创造力。其实必杀技的本身不单止攻击力比较一般通常技为高,加上能够削击对手,所以是对战中最有效率的攻击方法,假若能够配合 CANCEL 通常技使用,对于构成连续技或攻击效果上就会更为理想。

●常见必杀技指令使用要点

指令	备注
↓↘→(↓↙←)	基本要求“↓→”(↓←)
↓↘→↗(↓↙←↖)	特点在于按键和指令中最后的“↖”(↗)方向需要同时输入
←↙↓↘→(→↘↓↙←)	基本要求“←↓→)(→↓←)
→↓↘(←↓↙)	可以利用“→↙↓↘”(←↘↓↙)或“→↓↘→”(←↓↙←)取代
←储→(→储←)	留意储劲或指令中最后方向的要求,假若两者是采用要素方向,指令则可以简略为“←储↗”(→储↖)、“←储↘”(→储↙)、“↙储↘”(↘储↙)、“↙储→”(↘储←)、以及“↙储↗”(↘储↖)
↙储→(↘储←)	留意储劲或指令中最后方向的要求,假若两者是采用要素方向,指令则可以简略为“↙储↘”(↘储↙)或“↙储↗”(↘储↖)
→↙→(←↘←)	可以利用“→←↙↓↘→”(←→↘↓↙←)或(→↘↓↙←→”(←↙↓↘→←)取代
↓→↘(↓←↙)	可以利用“↓↘→↘”(↓↙←↙)或“↓→↘↓”(↓←↙↓)取代
↓↙←↙→	可以利用“↓↙←↙↓↘→”(↓↘→↘↓↙←)取代
↓↘→↓↘→	基本要求(↓→↓→”(↓←↓←)
←储→←→(→储←→←)	留意储劲或指令中最后方向的要求,假若两者是采用要素方向,指令则可以简略为“↙储→←→)(↘储←→←)
↙储↘↙↗(↘储↙↘↖)	特点在于按键和指令中最后的“↖”(↗)方向需要同时输入
←↙↓↘→←↙↓↘→(→↘↓↙←→↘↓↙←)	基本要求“←↓→←↓→”(→↓←→↓←)
↙→↘↓↙←↘(↘←↙↓↘→↙)	可以利用“→↘↓↙←→↘↓↙←↘”(←↙↓↘→←↙↓↘→↙)、“→↘↓↙←x3”(←↙↓↘→x3)或“↙↓↘→↘↓↙←↘)(↘↓↙←↙↓↘→↙)取代

CANCEL 篇

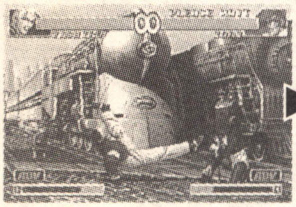
使用通常技时，其实是必须要经过“输入”、“前动作空隙”、“攻击发生”（持续攻击判定）、“攻击终止”（攻击判定消失），以及“随后动作”五组阶段，然而利用必杀技取消通常技中“攻击终止”和“随后动作”两组阶段，就是2D格斗游戏中“CANCEL”的具体概念。

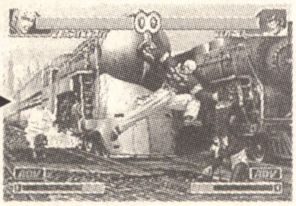

▲在各公司推出的游戏中，如何利用可以CANCEL的普通技攻击都是取胜的关键所在。也就是说，掌握了CANCEL的要点，那么战斗中一旦抓住机会便可以给对手极为沉重的伤害。


▲假如在特定的时间内，玩者未能完整地输入必杀技的指令，通常技就会继续出现“攻击终止”和“随后动作”两个阶段，这样不但不能有效伤害对手，反而会给对方一个反击的最佳时机。


▲与左面的例子相反，如果玩者成功地输入了整个必杀技指令，那么通常技中的“攻击终止”和“随后动作”都会被取消，从而形成我们经常说的CANCEL连续必杀技，不仅华丽悦目，而且实用性极高。

至于CANCEL的优点，就是可以利用必杀技造成连续性（对手挡格通常技攻击时出现硬直时间）或连续技（通常技击中对手时出现的硬直时间）的攻击，令到必杀技比单发使用更能有着压倒性的优势。

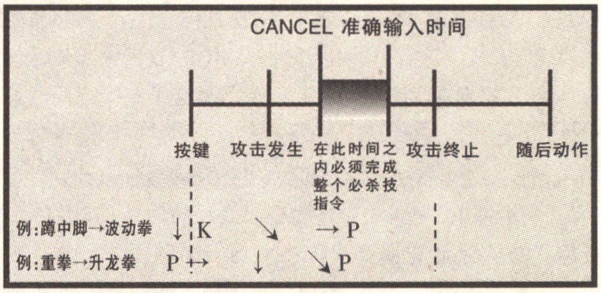

▲同样使用可以CANCEL的通常技攻击，不过要点则是需要落空。


▲强制CANCEL攻击部分，造成相当于伪技的效果。

●CANCEL的实例

中脚→真空波动拳	A	↓K↘→↓↘→P
	B	↓↘→↓K↘→P
空中重拳→站立重攻击→大蛇雉	A	跳跃P↓↙←↙↓↘→P
	B	跳跃P↓↙←K↙↓↘→P

●CANCEL原理表

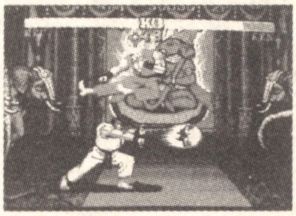


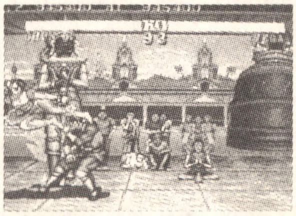
防御篇

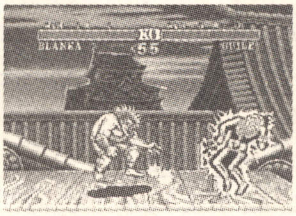
在格斗游戏中，防御可以说是取胜的基础所在。在练习攻击之前，熟悉各种招术的性能，了解应该针对这些招术采取何种防御是十分重要的。在你与对手展开对战之前，理应把游戏的系统作一个简单的了解，究竟需要如何防御是在战斗之前就应考虑的问题。

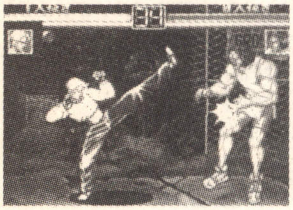
一般来说，2D格斗游戏只有上段防御和下段防御二种，对手经常会利用上下段的不同攻击来扰乱你，此时千万要冷静处理，越急往往会越陷入到挨打的被动境地。

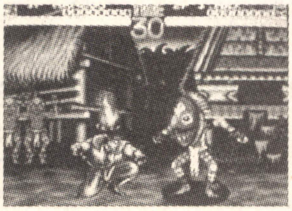
初学者比较难以防御到是重腿踢后脑这种攻击方法，其实只要按→便可以防住（当然一定要看准才行）。此外，许多游戏中是有蹲防不能技的，对于这种技巧初学者往往很难做出有效反应。须知，这种蹲防不能技一般出手较慢，只要用速度快的招术，如轻拳或轻腿便可以迫退对手。当然，防御是一种视乎具体情况采用的战术，多加练习吧！











后记

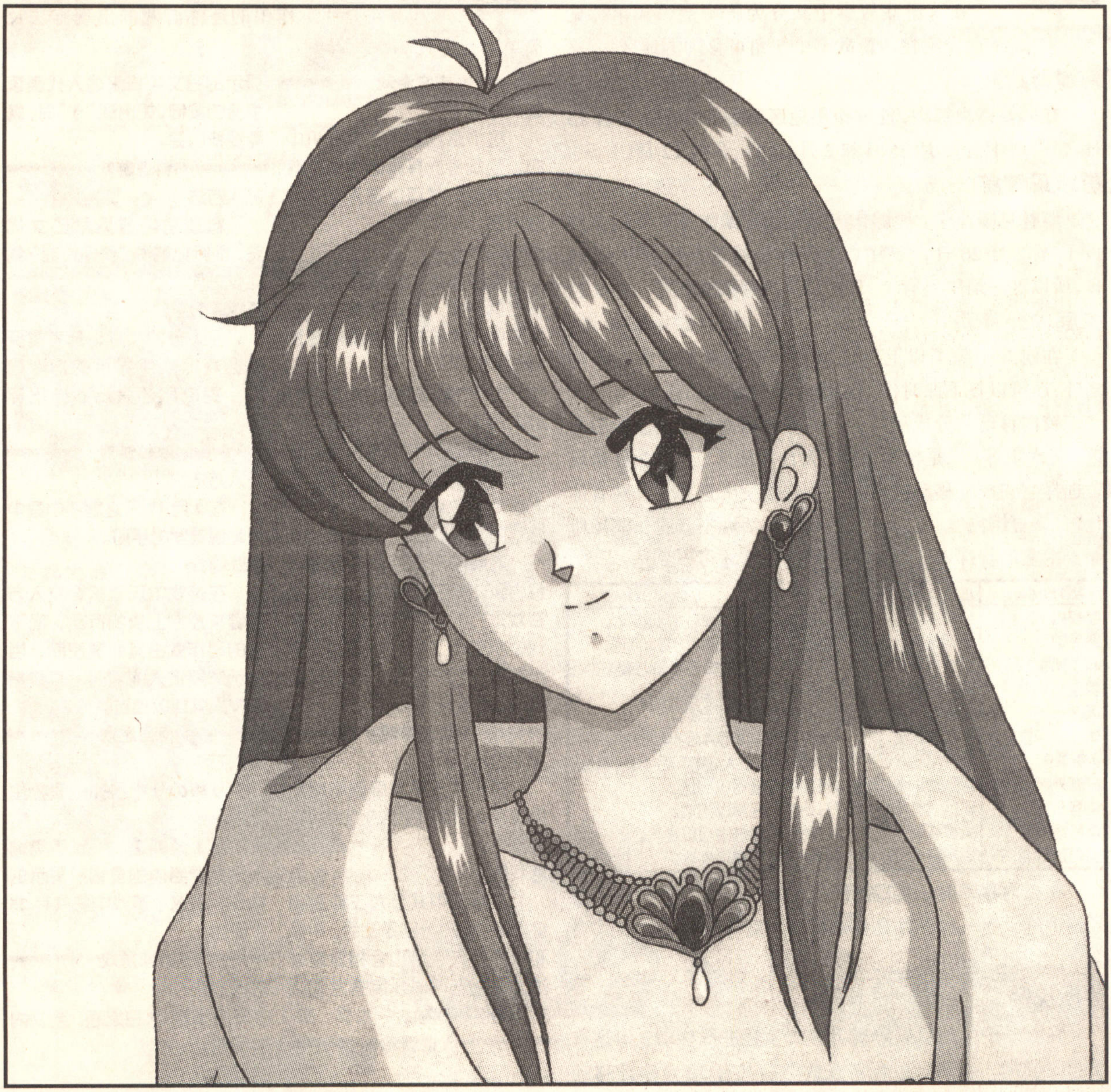
格斗游戏是十分讲究技巧的，我们这个部分十分希望能够得到广大读者的支持，如果各位有什么心得和感想，或者与众不同的格斗技巧，都可以给我们投稿，把你的成功经验与各位玩友分享。



电子游戏广场

完全攻略





热销游戏攻略的大公开



心跳纪念品 DRAMA SERIES VOL. 3 旅立之诗

机种:PS、SS　厂商:KONAMI

类型:SLG　媒体:CD-ROM×2



放学后可以移动的地区

在这游戏故事中共分为藤崎诗织和馆林见晴两大章,下面介绍在两篇故事中主角可移动的地区。

藤崎诗织篇

在藤崎诗织篇中,能够作出地区移动的日期有2月13日、2月17日至2月26日和2月27日,合共12日。

馆林见晴篇

馆林见晴篇中,能够作出移动的日期2月13日、2月17日至2月26日,要注意的是馆林篇中是没有2月27日,所以这一篇中只有11日可以选择移动的。

校庭内外移动

在游戏中除了以上所说和主要事件发生有关的移动之外,还可以在下课时作出在校外和校庭内的移动。

校内移动共分成两部分,一是特别地点移动,如图书馆、美术室等;二是校内课室、天台等地区,合共7处给玩者选择。在校庭移动的地区共4处给玩者选择,分别有体育馆、体育馆内室、室内游泳池和课外活动室。而一些场所如美术室的特殊地区是需要到特定人物才可以到达。

可以移动的场所	出现人物	补充
学校内 /美术室	片桐彩子	修改片桐彩子的文章后才可以到达。
图书馆	如月未绪	修改如月未绪的文章后才可以到达。
科学部室	纽绪结奈	修改纽绪结奈的文章后才可以到达。
教室	藤崎诗织	开始时已经可以到达。
天台	镜魅罗	开始时已经可以到达。
调理实习室	早乙女优美	发生了和优美的事件后才可以到达。
J组课室	馆林见晴	和馆林约会(进入馆林篇)后才可以到达。
校庭外 /课室前	秋穗みのり /虹野沙希	开始时已经可以到达。
体育馆	早乙女优美 /秋穗みのり	开始时已经可以到达。
体育馆内室	美树原爱	在窗口观看后才可以进入。
室内游泳池	清川望	开始时已经可以到达。

在校内移动时,是需要经过走廊;而室外移动就需要经过中庭,而一些事件是在走廊、中庭等地区移动时才会发生。

移动次数

在游戏中虽然可以给玩者在放学后进行移动,但是有次数限制的。在每日中玩者在放学后共有20点隐藏移动数值,而作出不同行动时就会减少该行动所需的行动点数,当数值到达0时就会强制离校。

主角的动作	所需要的点数
选择"见る"	1
选择"话す"	1
选择"移动"	1
进行迷你游戏	5

迷你游戏全面介绍

下面介绍本作中的迷你游戏的出现方法及简单游戏方式。

吉它游戏

进入方法

这个游戏发生在游戏机中心,当玩者选择画面中央的游戏机台时,就可以进入这个迷你游戏。

游戏简介

当在曲谱中出现角色的样子是就要按入指定的键,如出现虹野沙希的样子时就需要按入L+R。

射击游戏

进入方法

在游戏机中心中,当玩者选择右边的游戏机时就可以进入这个迷你游戏。

游戏简介

游戏中玩者控制一驾战斗机,目的是把所有敌机击毁,在游戏进行时是会计数玩者在游戏中所使用了的时间,而玩者当被毁了四次之后,游戏就会结束。

足球游戏

进入方法

在游戏故事发展到和馆林见晴在2月21日中的约会时就会发生。

游戏简介

在游戏中共分为三种级别给玩者选择,分别是初级、中级和高级,其难度也会相对地增加。而在射门时还需考虑到风向和力度等问题。

人语训练

进入方法

在中庭中遇见美树原爱并曾经在体育馆内再次遇见她两次就可以进入。

游戏简介

游戏中玩者需要按照画面显示的日文字母来输入代表该字音的按键,如出现"う"时,就需要按口键。

料理游戏

进入方法

料理室中遇见早乙女优美,而听见她说"料理特训"就可以进入。

游戏简介

在1分钟之间,玩者需要根据料理内所显示的指令输入,完成后还会玩者作出评分。

跳舞游戏

进入方法

在2月17日之后在中庭中拾起镜魅罗的手册。

游戏简介

在游戏中玩者需要按入方向键来控制上身的行动,而下身的动作就由其他键控制,当显示需要按入的键时,就按指示按入就可以通过。

便当游戏

进入方法

从めのり中得知的转校生出现。

在1分钟之内,玩者需输入根据便当内的食物所显示的指令,而这个游戏中总共有25个便当。

游泳游戏

进入方法

在2月17日之后,到室内游泳池。

游戏简介

游戏中共分为三种不同的游式,分别是背泳、蛙式和自由式,而三种的控制方式也不同,具体的控制方式在游戏中会有详细介绍。

藤崎诗织篇 馆林见晴篇
—通用情节攻略—





离最后的告白还有 17 天

2月12日

校稿中错误数:6个



老师提到每年光辉高中的毕业班均会制作“毕业文集”作为纪念，所以要选出两位学生作为毕业文集的编辑。此时我(本篇主人公简称)的青梅竹马朋友——藤崎诗织，站起来自荐



此项工作；同时我则发呆地望着外面想着有关“传说之树”的事。突然我的好友——早乙女好雄，扯我起来，究竟发生什么事？原来他推荐我做另一位编辑，并说我喜欢做文章的工作，我也



就不明不白地取得这项工作。

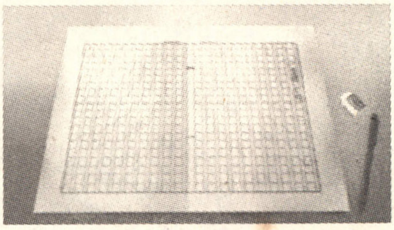
放学后，二人便在课室做毕业文集的编辑工作，诗织先说明文集的工作，文集共有四页，每页有三篇文章，我们的工作是要校对文章、选择配合文章的相片及设计每页文章编排外观，诗织负责选相片，于是我便负责校对工作。



完成第一天工作后，我便想起好雄的说话“若不再行动的话，便会就此以朋友的方式完结了!”于是便鼓起勇气请求与诗织一同回去，事实上她同样这么想的，之后便在路上边说话一同回去。



当晚我回去想文章内容，不过始终也想不出“最灿烂的时候(一番辉いたとき)”。之后好雄来电说有关马拉松的事，原来他想跑马拉松，最不幸的是竟拉我下水，没有翻身余地，并约我明早五时到中央公园等。



离最后的告白还有 16 天

2月13日

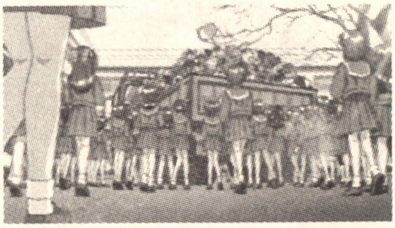
校稿中错误数:9个



未睡醒的我到中央公园见到好雄，他说找到人作教练，其后清川望来到，原来她就是今次的教练，于是便开始练习，可是好雄没走够 5 km 便走不动，根本平时运动也不做，更何况是马拉松，结果好雄也是放弃了。

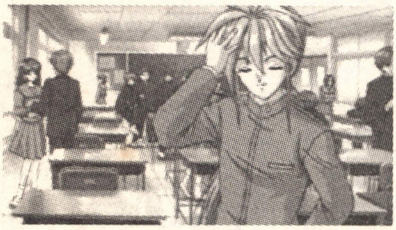


回到学校，当然是伊集院丽用 15 t 卡车来载女孩们的巧克力，之后回到课室，好雄欢喜地走来，原来诗织给他巧克力，虽然是义务的，但他也开心不已。这时伊集院又走来示威，打发他走后，好雄说诗织有可能在编辑工作时给我巧克力，暂且信着吧!



诗织被选在毕业礼上作学生代表致词，所以由今天她开始准备有关的事，因此会晚回来做编辑的工作，我也

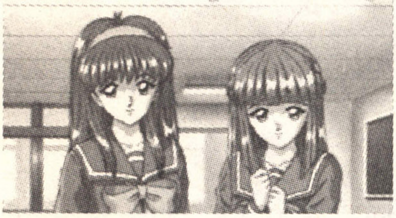
不介意，反正会适当地利用时间，之后她便会去做致词的准备工作，约一小时后回来。



接着，诗织的好友——美树原爱，来到想找诗织，不过诗织不在，于是她便随口问问文集的编辑是否也需作文，我回答那当然是要的，之后她说一会儿再回来找诗织后，便溜走了。



最后回到课室继续编辑工作，完成工作后，诗织突然问起明天是否有空，我也没特别的事，她便说反正做编辑的工作，不如明天去看看有关编辑的书作为参考并研究一下，于是便约定明早10时在我家门口见。



离最后的告白还有15天

2月14日



早上诗织便来到，于是二人便开始约会。来到车站前，果然看到很多情侣，之后诗织说“FASHION DEPARTMENT 106”的书屋的专门书比较多，于是前往。



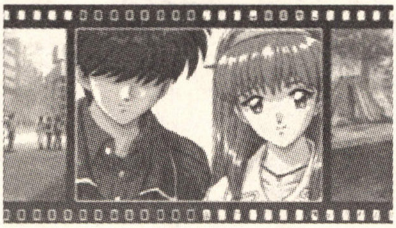
回到车站前，诗织突然问我是否有空，并且在袋中找东西出来，起初以为是巧克力，结果原来是她爸给了她两张戏票，想与我一起去看，于是我俩便到戏院，很可惜到戏院时才得知过了今场的时间，只好等下一场，由于离下一场时间尚早，于是便谈起怎样去消磨时间。



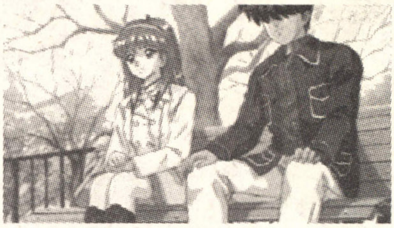
刚才谈到消磨时间“暇つぶしについて”的事，谈到有关茶室及游戏机中心的事，诗织说认识一所茶室有好吃的意大利粉，于是便到该茶室。茶室与游戏机中心去的先后没分别，到游戏机中心的话除了可以玩小游戏外，亦可与诗织照像。



之后在茶室与诗织谈了不少事，当中也看了她今天所穿的衣服、吊饰等，也说过她喜欢吃的意大利粉及经常与美树原到此店，吃饱后在游戏机中心玩了一会，照过像后，便再回到戏院看戏，今次所看的是“METAL GEAR SOLID”，虽然诗织不喜欢这类戏，但也好像看得颇投入。

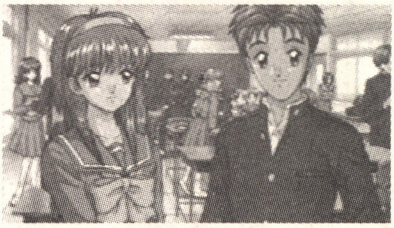


看过戏后也接近黄昏，回去时诗织建议到附近的公园坐坐，且说有些东西想交给我，在该处谈起了小时游玩的事，终于有个气氛时，我鼓起勇气准备表白，谁知诗织竟说了一句：“就算离开多远，我们永远也是青梅竹马的好朋友。”

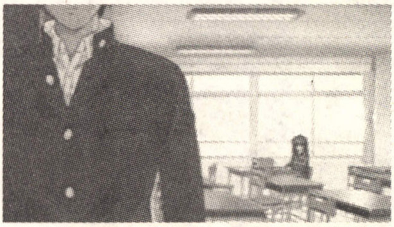


离最后的告白还有14天

2月15日



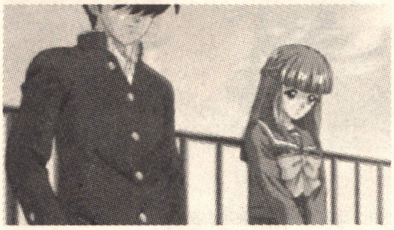
放课后，我们继续做编辑的工作，不过一想到昨日的事时，我便觉得很辛苦，诗织问我发生什么事，并说如果



有事的话拿出来谈谈，反正我们是青梅竹马的朋友，可能会有帮助，不过对着的是她又怎能说出口呢？于是便硬说没事，只是有些事想着而已，其后看到她处理其他人的照片均是十分认真



的样子，对我更大打击，诗织问我真的没事后，我便出去散散心。



回到课室后诗织已回去，发觉她留下纸条，说她先回去，并问有什么事？希望我快些回复心情，之后便开始责备自己干了什么？

离最后的告白还有 13 天

2月16日

放学后诗织来到，问昨天发生的事，她等了很久见我未回来便离开了，之后说今天暂停编辑工作，原因是今天采排毕业典礼的时间可能很长，不会有时间作编辑工作，此外她好像有些话跟我说，不过她并没说出口。



回家后便想到任何事也做不到的我，有什么可以做到的呢？之后就看到马拉松的邀请，于是我便决定努力练习马拉松，以弥补我三年来一直没能做到的事，并且努力做到在毕业之前改变自己。

离最后的告白还有 12 天

2月17日

校稿中错误数：10 个

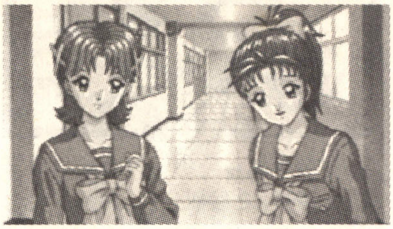
大清早我便来到中央公园看见清川，并要求她做我马拉松特训的教练，



她见我有这么大的决心，就算是严格的训练也接受，她便答应了，随即立刻进行训练，结果当然是……不过这只是预习，明天才是正式的训练。

> **"虽然喜欢，但现在什么也做不到……"(好きだけど、今は何もできない…)——进入"藤崎诗织"编。**
> **"还是这么样吧……"(今はいいんだ…)**
> **"已经与诗织无关！"(诗织のことはもう关系无い)——进入"馆林见晴"篇。**

在校内游完一轮后，便回到课室，见到诗织的样子好像很担心似的，但她见我好像回复心情便扬起了笑脸，顺道向她为昨天的事道歉。完成工作后便一同回家，当然在路上也说了不少事(约 5 – 7 次凝望或与她交谈)。



藤崎诗织篇

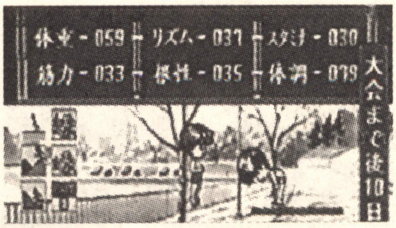


离最后的告白还有 11 天

2月18日

校稿中错误数：16 个

清晨照旧做马拉松训练，要先问清川能力值的关系，之后开始训练，而训练模式共有 5 类，不同的训练有不同的效果，起初当然是选些较容易的，之后再逐步增加难度。



放学后与诗织准备编辑工作时，突然谈到我去参加马拉松一事，我说本人正努力地训练，而她也支持我去做这事，不过诗织还抱着怀疑的态度，因为以往我根本没做过运动，还问我突然做这事的原因，这当然不能直接说原因，只好说我不得不跑，而且是作为作文的内容而跑的。



之后诗织突然问到我将来想做什么？这只好答她，不过这只是小时的梦想，现在想将来会做到什么根本也不知道，还是进大学后再慢慢地去想也不迟，之后便进行校对工作。

离最后的告白还有 10 天

2月19日

校稿中错误数：13 个

清晨马拉松训练，到午饭时间，诗织收集了其他同学们的作文让我保管着，为何要我做呢？可能想让我参考这些文章吧！放学后又是校对工作。

离最后的告白还有 9 天

2月20日

校稿中错误数：17 个

清晨马拉松训练，上课前好雄问周日是否有事，我当然答只想着马拉松的事。其后他提到有关诗织，我当然不理，不过其后他说到我与优美约定

去滑雪（几乎忘记了），原来优美想约我们在毕业前一起去滑雪，既然是约定的话，那便不得不去，况且滑雪对马拉松的训练也有好处，我便决定去。



回到家前，诗织说明到会来接我一起去滑雪，之后便分别，回到房间内当然是准备明天去滑雪用的器材。

离最后的告白还有 8 天

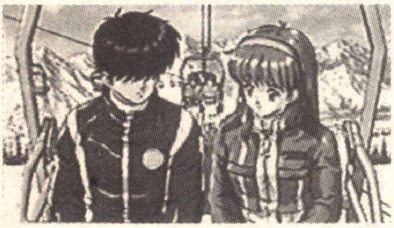
2 月 21 日

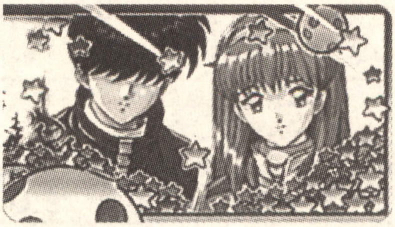


清晨马拉松训练，清川问我为何比平时早呢？因为今天有事必须要早回。原因当然是与诗织们一起去滑雪，顺道再训练一下，之后她提醒我在滑雪前要做热身运动，因为滑雪很容易弄伤筋骨及关节。



回到家前，诗织早已在门前等待，她说只是想早点来接我而已。于是我更衣并取过滑雪用具后，便与诗织一起到车站前与好雄及优美会合，好雄故意让我与诗织一起坐。不过我太早





起床的关系，在车上一直睡到滑雪场，到达后诗织及优美先去更衣和防晒霜，而好雄则责备我在车上一直睡，弄得诗织找他交谈，原想拍醒我的，不过诗织见我睡得这么甜便说不要打扰我，之后还叫我一会向诗织陪罪，接着我们也去更换滑雪用装束。



由于太久没滑雪的关系，结果失手使自己摔倒，而且弄坏了雪靴，右脚则好像有些不妥，是否因雪靴坏了影响呢？只好到大堂找该处的修理店帮帮忙。



滑了数次后，与好雄们会回，他建议到室内泳池玩，不过诗织及优美好像还想再滑，而好雄又不妥协，结果利用滑雪比赛来决胜负。我与诗织竟被他们派作代表，我胜的话便到泳池，诗织胜的话便继续滑雪，看来推也推不掉，结果只好分胜负。



最后我胜出，于是各人只好到泳池游泳。



虽开心了一整天，但终究要回去的。我由于在来时睡过觉，所以直到现在还很有精神，而诗织则累得睡着了，她不经意地倚在我身旁，我一直望着她，想着她的事，心里十分喜欢她。等我跑完马拉松有自信时，一定……突然车身摇了一摇，诗织开始醒来，并很难为情地坐好。



离最后的告白还有 7 天

2 月 22 日

校稿中错误数:21 个



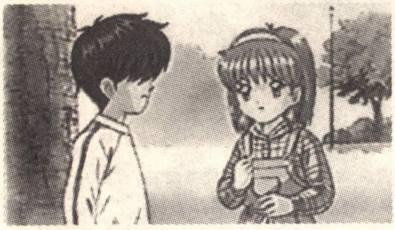
清晨马拉松训练，昨天的训练好像有些效果，清川来到，她见我好像有些晒黑，问起昨天是否玩得开心？



回到家前，诗织竟然在等我，她见我这么努力，便给我条毛巾擦汗。我说一会儿就要回校，但她叫我不要太过勉强。

回家途中，诗织希望我与她到公

园坐坐，于是我便答应了她“うん・いいよ”。在公园，诗织与我说起了儿时一起玩耍的事。



离最后的告白还有 6 天

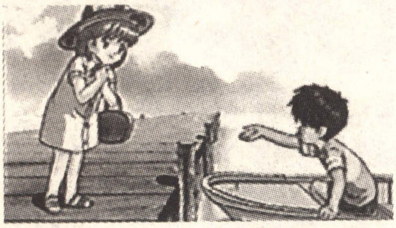
2 月 23 日

校稿中错误数：16 个

清晨马拉松训练之后，诗织同样在寒冬中拿着条毛巾在等我。在劳累之后有这么一条温馨的毛巾，我的精神不禁为之一振。



校对工作完成，回家时再与诗织一起到附近公园谈话，说到即将毕业，两人都觉得每天过得很快。



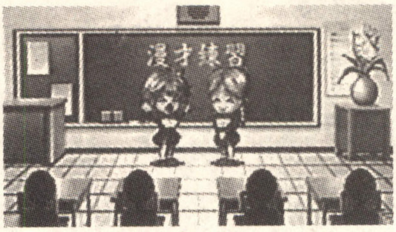
回家前，她有点依依不舍的感觉，还说明天会再拿毛巾等我。

离最后的告白还有 5 天

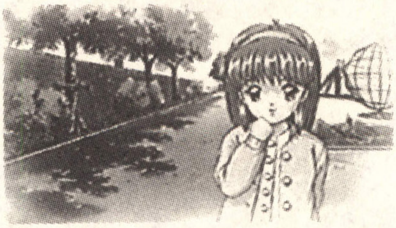
2 月 24 日

校稿中错误数：18 个

放学到别处时，在走廊被人截住，原来是朝日奈夕子及古式由加利，她们见我好像有空，于是便希望我去看她们练习漫画（去不去可由玩者决定)。我去看过后，感觉十分好笑，在此时她们又想让我去参加“彩”的毕业音乐会，不过音乐会在星期天，我因为要跑马拉松，所以不能去。



我完成校对工作及版面设计后，回家时与诗织到附近公园，感叹编辑的工作将快完成，虽很快乐但也有些依依不舍。



离最后的告白还有 4 天

2 月 25 日

校稿中错误数：19 个



此处讲起小时诗织想送生日礼物给我，可是周围的男孩却都在嘲笑我，虽然诗织叫我不要放在心上，但周围的男生又变本加利地说我与她是恋人关系。接着诗织送我礼物时，其他男生说她向我表白，结果弄得我十分尴尬，于是竟走开去与其他男生玩，只剩下诗织一个人……

离最后的告白还有 3 天

2 月 26 日

校稿中错误数：15 个

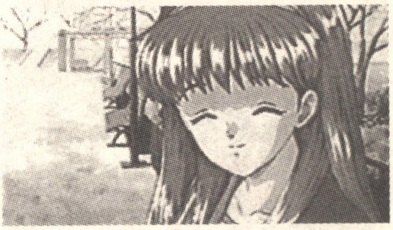
放学后等待诗织回来时，伊集院丽走来说即将毕业，并说他（她?）为了继承伊集院家而去外国学习帝王学。

校对工作明天便可完成，毕业的日子也快到了。诗织说这次工作也可



成为回忆，我认为一定会这样。

到公园处，我先多谢诗织每天在寒冬中拿毛巾等我，虽然她说不用客气，但我却不能不说。之后诗织问起训练进度如何，虽然我觉得仍然未到目标，但我绝不会放弃。



离最后的告白还有 2 天

2 月 27 日

校稿中错误数：22 个

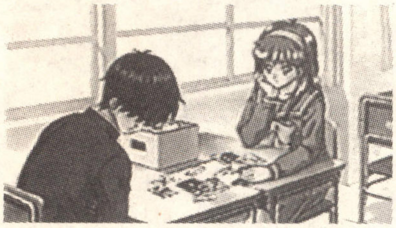
今天做最后一次马拉松训练，原想做完这次训练后再跑一会儿，不过被清川阻止，原因是比赛前一天只可做轻量的练习，应保留体力明天再战。虽然她明白我的心情，若明天不能



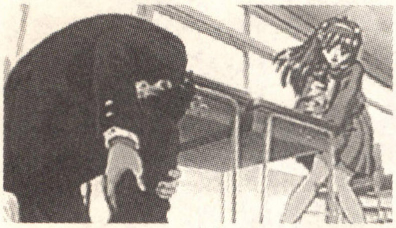
跑出好成绩，这一切努力都等于白废，于是她便叫我今天好好休息，吃多些高卡路里食品及放松心情。此外，由于以往的过份训练，就算心情回复，没体力的话也不行，再加上肌肉现在相当



疲劳,若再跑的话可能会受伤。我谢过她一直以来的帮忙,并决定跑完马拉松全程。



我决定轻松地跑回去,不过在途中,突然我的右脚感到一阵痛楚,究竟发生了什么事?之后我慢慢地走回去,诗织问我为何这么久,我回答没什么事。



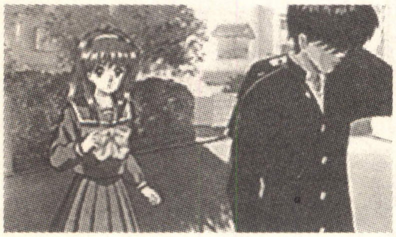
放学后如常进行编辑工作。

终于全部完成,可是就在想起身时,脚部突然有一阵很强的痛楚,我站不起来,于是诗织送我到医务室。



之后校医说我肌肉扭伤,我问校医需要多少时间休息,一天可不可以?她竟说要用两至三星期恢复,而且暂时不能做运动。那岂不是明天不能跑马拉松?于是我便问有没有其它办法,她说若是包扎的话还可走小段路。

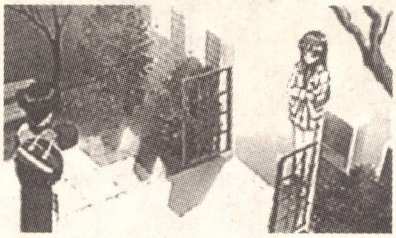
当晚清川来电问候,她根本不知我脚受伤的事,还叫我早点睡及放松心情,为明天备战。



离最后的告白还有1天

2月28日

翌日,诗织在门口迎接我。



来到会场,在交谈之际清川来到,并问我的脚发生何事?清川看过后,发觉我的脚部内出血,便知道我昨日训练后还去跑步,接着她便去叫医生来,经过诊断后证明我今天不适宜参赛,只好退出。

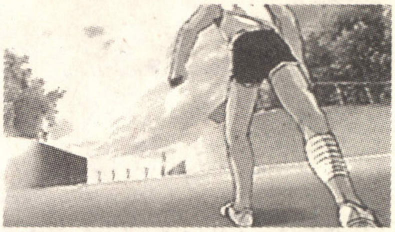


回家后我当然极度沮丧,还回想着今天所发生的事,连电话也不想听。其后诗织来电,并经由电话录音来安慰我。之后我拿着电话打开窗帘,看到诗织在对面窗内拿着电话,被她知道我一直在听,我说不出话来,只是开心及在心中感谢她的关心。不过,我对于此次的挫折感到有些遗憾。

最后的告白之日

2月29日

翌日清晨,我致电给好雄叫他现在来公园并有事相求。

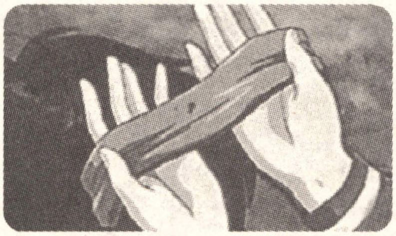


之后我先循着一定的节奏跑到运动场(起点),指针达至10时整便开始跑步,我一直地跑着,同时毕业典礼也正式开始了……

差不多回到运动场时,我听到一个很熟悉的声音,再向前看时,便见到诗织已在终点等着我,我利用最后的力量一步一步地跑向终点,最后终于冲线,而诗织立刻上前抱紧我。



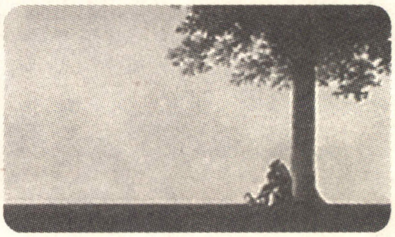
藤崎诗织篇 ENDING 欣赏





诗织搂着我说:"从今以后,我要一直看着你,从今以后,我希望与你在一起,恭喜你终于毕业!能做你的青梅竹马朋友,真好!能做最亲近你的女孩,真好!"







馆林见晴篇

作为本部作品的另一位主人公，馆林见晴的故事需要注意以下几点，0按照下面提出的三个注意事项便可以顺利地进入她的故事了。

以下馆林见晴篇的攻略只对重要事件进行提示，并不像前面的藤崎诗织篇那么详细，但不会遗漏所有重要事件。

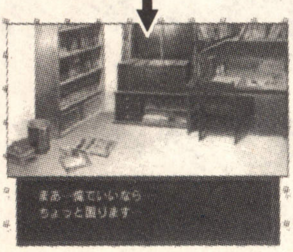


要进入馆林见晴篇的玩家必读
首先的分歧点在于2月17日的选择



通过前面介绍过的共通情节，当来到2月17日时会出现第一个分支，在好雄的提问中，选择第二项或第三项便可以开启馆林见晴篇，之后，迷之少女打来的电话中选择第一项便可以继续进行馆林见晴篇的故事。另外，在进入馆林见晴篇故事时对藤崎诗织的态度不影响此篇故事的进行。





第二个分歧点在于2月19日的选择

从2月17日以后，每晚迷之少女都会打来电话，在2月19日中会有选项出现，这里选择第一项，之后便会开启第二天的好雄提问事件。



每晚中打电话的次数不影响迷之少女来电，所以请放心使用电话。

最后是2月20日的提问



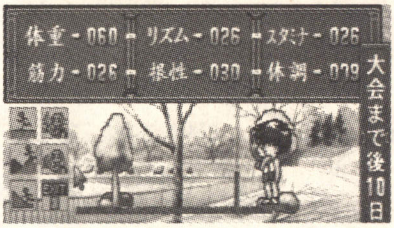
◀最后一次返回诗织篇的机会在这里。

之前的全部条件达成，随后好雄会在2月20日对主人公进行提问，这里选择“电话の子と会うよ。气になるし”便正式进入馆林见晴篇，选择别的项则会返回诗织篇，这是两篇故事最后的选择机会，在此一旦进入任何一位角色的故事，就再也不会有返回的机会了。

离最后的告白还有11天
2月18日

校稿中错误数：16个

清晨依然是马拉松的训练，应该选择合适的训练方式。



放学后依然进行编辑工作。



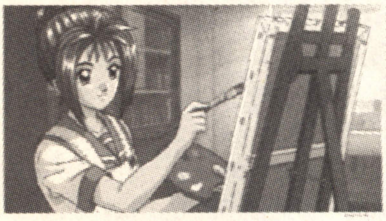
诗织问起有关马拉松大赛的事。



虽然告诉她后，她决定到时会来加油，但主人公却希望是……


『美術部から目展（もくてん）入賞者』
学内での美術部の活動は静かで[illegible]印象だが、学外での彼らの活躍はむしろ華やかだといえるだろう。去年も[illegible]は数々のコンペや展覧会に作品を出展。市立美術館の『蜂巣』で木内満さん（[illegible]H組）の油彩画が特賞を受賞するなど、[illegible]成果をあげた。そして、その中でもひときわ輝くのは、全国規模で作品が集まる目展（もくてん）で片桐彩子さん（3年D組）が入選[illegible]。

对于美术部的介绍，让我们想起了片桐彩子。



在这里会被诗织问到将来的梦想，怎么回答呢……



离最后的告白还有10天

2月19日

校稿中错误数：13个

每次完成跑步的目标，就可以使能力值得到大幅度提升。



今天有幸可以到美术部中与片桐彩子见面。



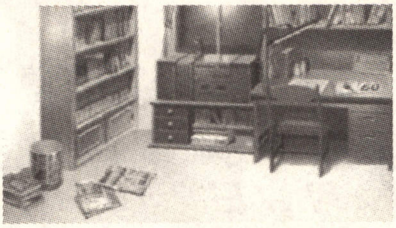
在编辑稿件中，得知如月已将图书馆中的图书看去大半。



晚上被镜约至公园，但途中遇到迷路的小孩。



接到迷之少女的电话，这已经是第二次了。



这天还可以听到有关镜报考模特的情报。

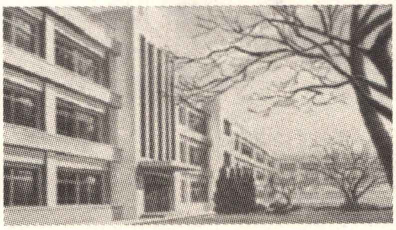


离最后的告白还有9天

2月20日

校稿中错误数：17个

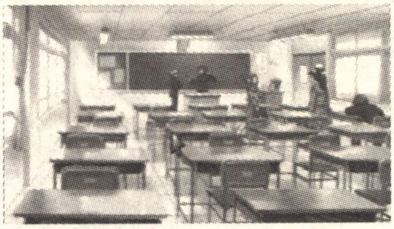
依然继续着每天的学习，但离最后毕业的日子已经很近了。



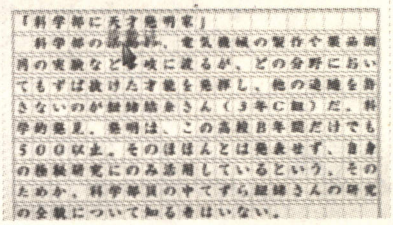
可以在图书馆中见到如月，不过本次她只是游戏的配角。



如果没有其它的事情可做，便在教室中等待诗织。



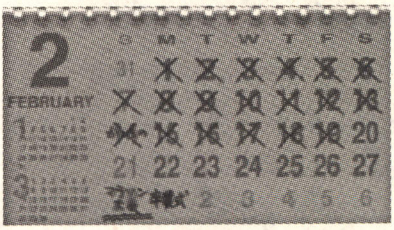
校稿的工作很繁琐，但是一定要把它完成好。


『科学部に天才発明家』
科学部の[illegible]、電気機械の製作や薬品調合の実験など多岐に渡るが、どの分野においてもずば抜けた才能を発揮し、他の追随を許さないのが紐緒結奈さん（3年C組）だ。科学的発見、発明は、この高校3年間だけでも500以上。そのほとんどは発表せず、自身の極秘研究にのみ活用しているという。そのためか、科学部員の中ですら紐緒さんの研究の全貌について知る者はいない。

通过对科学部的介绍，有幸了解到纽绪的情况。



离最后的日子只有一个礼拜了，对于身体较弱的主角应加强训练。



离最后的告白还有8天

2月21日

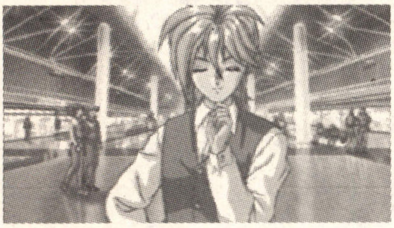
在昨天晚上约好和迷之少女见面并一同渡过星期日。



在这里得知迷之少女叫做馆林见晴，是主人公的同年级同学。



与她一同到伊集院家开的体育馆去约会。



与讨厌的伊集院见面。



约会以后和馆林见晴一同到咖啡馆中休息。



从她口中了解到，目前她本人有着不能解决的烦恼。

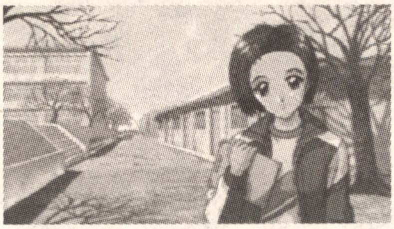


离最后的告白还有 7 天

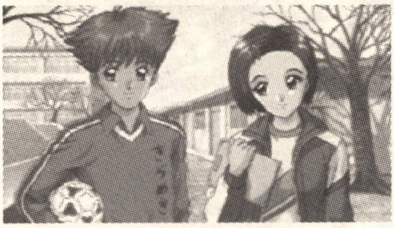
2月22日

校稿中错误数：21 个

这一天如果到操场上还可以见到足球队的队员。



这是在"虹色青春"登场过的足球队员。



通过校稿工作得知片桐的乐队将在毕业时举行演唱会。



与馆林约好，放学时一同回家，在这时千万不要选默默地走。



与她不停地交谈或注视她，可以使得几个小情节得以发展。



这是第一个小情节，馆林会和主人公一起去照像。



离最后的告白还有 6 天

2月23日

校稿中错误数：16 个

到科学部可以见到令正常人感到恐怖的纽绪。



朝日奈夕子与古式由加利是本校的"漫才"比赛冠军。



在校门口遇到了那日和镜见面时出现的小男孩。



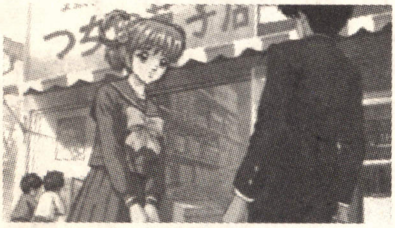
发现了镜的小秘密，原来她十分喜欢小孩子。



与馆林在放学后的约会中谈到了小时候去买水果的故事。



应馆林的要求，与她共同到水果店中。

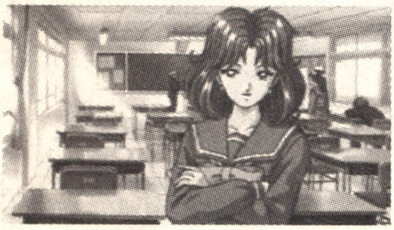


离最后的告白还有 5 天

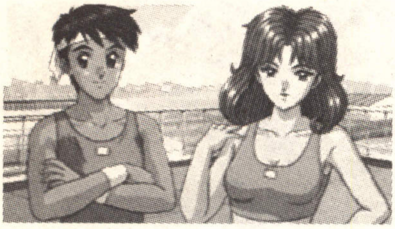
2 月 24 日

校稿中错误数：18 个

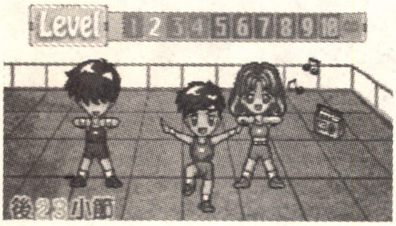
从现在开始，镜每天都要约主人公到二楼的阳台上练舞。



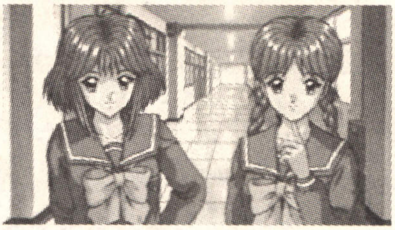
阳台上可以与演剧部的领导人见面，以后的舞蹈将由他带领。



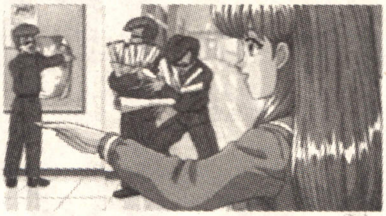
这个迷你游戏难度比较高，一定要对日语有所了解才能做好。



在教室的走廊中，遇到了朝日奈与古式，受邀参加她们的练习。



文化部的稿件，是有关于去年文化祭的介绍。



馆林为使主人公能够完成马拉松大赛而去祈求平安符。

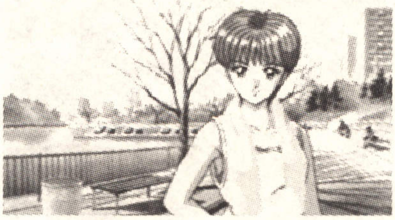


离最后的告白还有 4 天

2 月 25 日

校稿中错误数：19 个

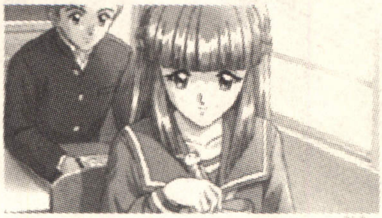
清川望建议这时应该尝试一下环城跑。



放学后可以到 J 班与那里的馆林见晴见面。



对于胆小的美树原来说，毕业的作文是一个挑战。



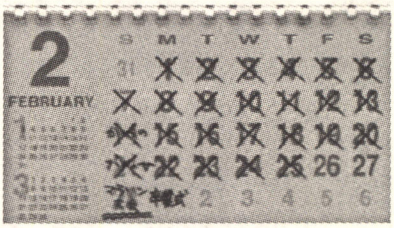
与馆林在每天放学以后的约会继续进行。



通过交谈，主人公仿佛发现馆林所喜爱的对象……



向馆林提出有关“告白”方面的问题，得到了不清楚的回答。

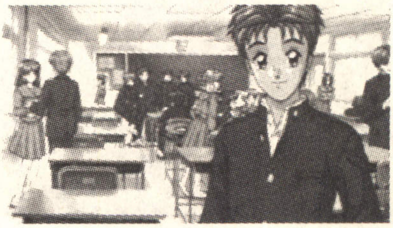


离最后的告白还有 3 天

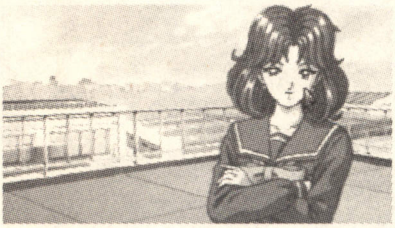
2 月 26 日

校稿中错误数：15 个

好雄再次督促主人公赶快向喜爱的女孩“告白”。



自此与镜的舞蹈游戏玩家便可以选择是否进行了。



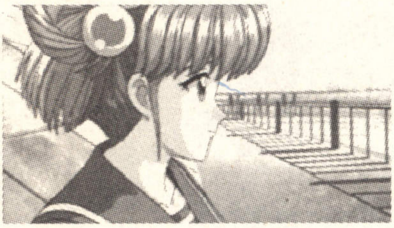
伊集院向主人公说起以后的打算,并再一次嘲笑了主人公。



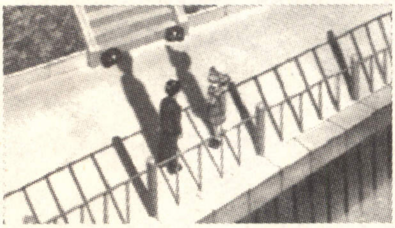
通过校对工作,了解到镜在本校竟然有大量FANS。



试着接近馆林,并以“告白实验”为借口,但结果……



面对主人公的“告白”,最后馆林转身跑开。

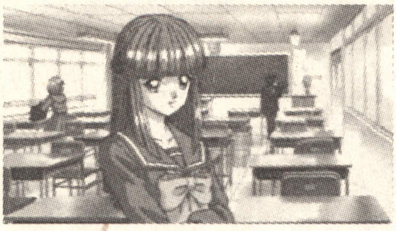


离最后的告白还有2天

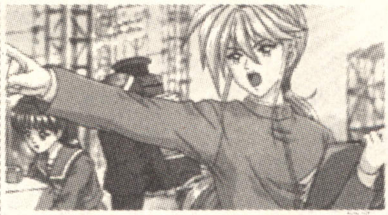
2月27日

校稿中错误数:22个

放学后到J班,得知馆林生病,这几天不能来校了。



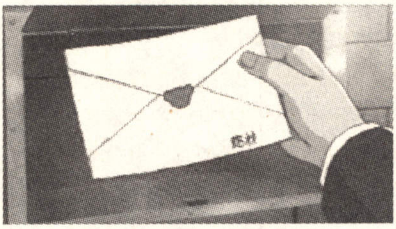
通过这天校对的文章,对于伊集院也有所进一步的了解。



在偶然发现的照片中,对馆林又有了新的认识。



晚上回家在信箱中发现了一封馆林来的信。



通过这封信主人公真正了解到馆林的内心。



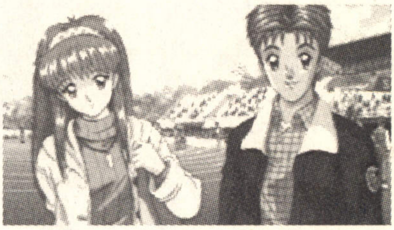
离最后的告白还有1天

2月28日

马拉松的比赛马上就要开始了,主人公希望“她”能够来为他加油,但是在人群中却找不到“她”的身影。



好雄与诗织都来为主人公助威,在他们离开前,主人公叫住了诗织,并且……



清川望特地前来为主人公打气,看来这位教练真是很尽心尽力,所以一定要跑出好成绩。



站在起跑线上的主人公突然听到有人大声喊加油,于是他便四处寻找,终于在观众席上……



可爱的馆林见晴映入眼帘,她在一声声不停地为主人公加油。到此本篇的故事结束。



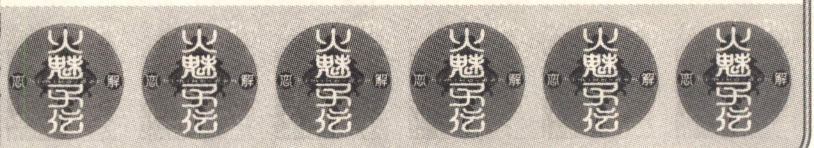




火魅子传～恋解～

所有人物恋爱事件及综合资料攻略





《火魅子传～恋解～》是集战略与恋爱元素于一身的新类型SIMULATION游戏，以重振古代日本失落王国“耶麻台国“作为故事主要骨干，通过耶麻台国复兴总大将、故事的主角“九峪”解开六名少女对恋爱的障碍和谜题(“～恋解～”也因而得名)，以及指挥战斗在“狗根国”手中夺回九洲。



STORY

现代高校三年生“九峪”，在阴差阳错之下受到从九州九耶车原遗迹中发掘出来的神秘铜镜牵引，因而时间滑行回到古代三世纪的九州。其后，九峪遇上天魔之精“镜”，指引九峪假若想返回原来的世界，就必须要借助耶麻台国女王“火魅子”的力量。

然而，从前支配九州的“耶麻台国”已经被来自北方的“狗根国”所，所以耶麻台国女王火魅子根本不再存在，现在九峪能够返回原来世界的唯一方法，就是找寻一切王族血缘关系的少女作为“候补女王”，成为耶麻台国女王第十三代火魅子，统一古代的九州，令九峪安然无恙返回原来世界。

也因为这样，冒险，现在正式开始……

SYSTEM 系统解说 SYSTEM

CONTROL

方向键	内政、战略:角色与项目选择 战术:箭嘴移动和项目选择 扩大战术:项目选择
START 掣	战术、扩大战术:暂停 战略:TURN 完结
□掣	扩大战术:“攻击”指令小攻击发动
△	战术:画面 ZOOM IN - ZOOM OUT 扩大战术:“攻击”指令中攻击发动
×掣	内政、战略、战术、扩大战术: 取消指令或返回前面画面
○掣	内政、战略、战术:决定指令和角色 扩大战术:“攻击”指令大攻击发动
L1・R1 掣	内政、战略:选择页数 战术:选择页数及视点作 90℃转向
L2 掣	内政、战略:汉字表示 战术:直接选择角色
R2 掣	战术:直接选择角色

基本构造

在《火魅子传～恋解～》中，玩者能够同时与六名候补女王和其他十保登场女性角色(候补恋人)发生感情，以采用她们的提案、对方的约会或是透过礼物的往来，从而令到对方感情理进一步！至于能否一次夺取多个少女的芳心，这个就要看看你有多少本领！

游戏流程

游戏是以回合(TURN)来作为时间的准则，一个回合就是代表游戏世界中的一个星期，一个月则总共分为四个星期(四个回合)，其中一个回合是由内政、战略、战术以及扩大战斗四个部分所构成，而且在任何情况之下也有可能发生不同的EVENT，因此进行时便可要注意。假若在战事、EVENT，以及扩大战斗中不幸败阵，又或者于两年之内未能复兴耶麻台国，导致九峪不能返回原来的世界，游戏也会宣告终结，所以严格来说游戏中每一个决定均会影响日后故事的发展和进行。

护身符

实行各种指令和命令画的数值基准，每次实行指令时便会消耗一个，至于实行其他将领的提案，则消耗两个至三个不等，换句话来说，护身符也是每个回合中可以作出指令的数量，最多只可以同时储存十二个以下的护身符，因此使用时就要小心编排。

按照每天的流来介绍各部分的系统

一、内政

考虑今后的方针

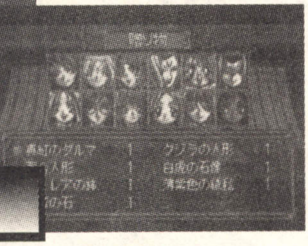
这一页是根据一天的流程解说各种系统，首先是每天流程最初的内政部分，将包括“报告”、“提案之廊下”和“九峪之间”三部分。



提案之廊下



接受提案和了解女王候补和恋爱候补对自己的映像。



察看女孩子们的状态，并且根据相应对象而赠送礼物。

九峪之间

女孩子的“约会”

在内政部分结束后，战略部分开始前，便会有一定的女孩子前来约会，接受与否或选择对象对今后的恋爱值有着很大的影响。

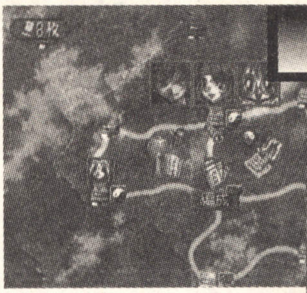


在接受约会时，会有一些特殊的事件发生。

二、战略

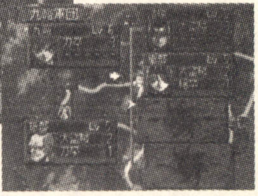
调整自军的阵容

这一部分是对军团编成、移动、人才和物品的探索、情报收集以及对敌人聚点进攻等相关战争命令的发布。行动时由女王候补一人和数名武将组成军团，每当行动时要消耗一枚札。而这一参数是根据国力而获得的。



RING COMAND

战略命令排列与一个圆形中，这个即被称作“RING COMAND”。



所有战略命令，如果没有札的时候，全都不能实行。

和女孩子约会也必须札

和前面一样，女孩子的约会事件也会发生在战略部分。在九峪之间中出现的女孩子，只要主人公与其在同一聚点，便会发生约会的场景。但需注意的是此时也要消耗札。





约会的是出现在九峪之间和同在一个聚点的女性，只要事前约定便会发生这些场景。

本游戏的根本特色在于C－LIP(限定的独立人格)这种概念

相对于本游戏的复杂的系统，基本的人物构筑建立在“C－LIP”上。这一概念会随着角色而有极大的不同，对所有行动都有明显的影响，必须尽快熟悉。





在战斗时也根据自己的意志而移动和攻击。

本作的角色经常会积极而主动地发言，

对恋爱…



与通常的恋爱游戏不同，本作中女子首先是将主人公视为领导。

对战争都有影响



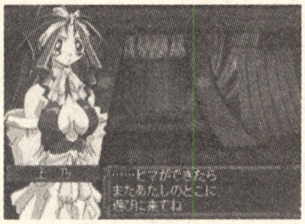
如果无视她们的意见和想法，会使其产生暴走的情况。

对游戏主干部分的理解

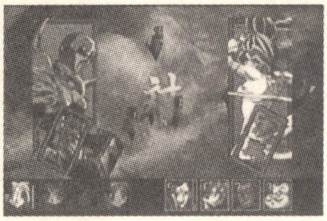
三、战术

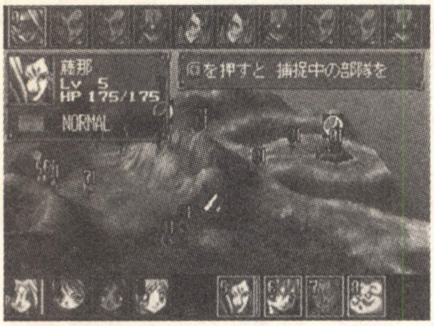
对在真实时间制中行动的军团下达指示

在战略部分攻入敌人聚点时，便进入到战术部分。由于本作战斗采用了真实时间制，所以要迅速地下达适当而正确的指示和安排相应战术。





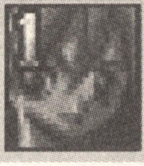


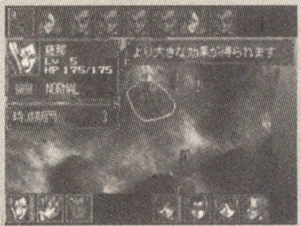


行动指示的限制

各军团的军团长都有相应的指示槽，如果降低为0时，便不能对其下达命令，陷入浑乱状态。指示槽会随时间而慢慢恢复。







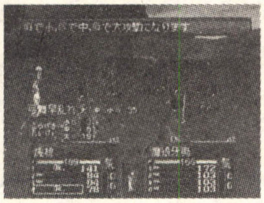
方术和道具的使用，如果没有玩家的指示，是不会出现的。

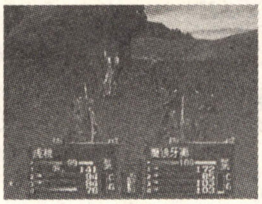
四、战斗

充满紧张感的即时战斗

战斗时是根据真实时间制而展开的，只要人物时间槽降为0时，便能执行行动。此外，还有COMBO槽来提供使用COMBO的机会。

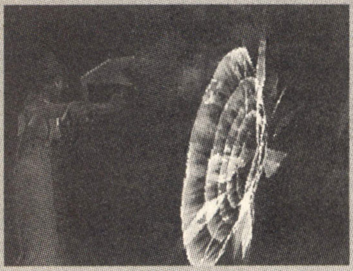


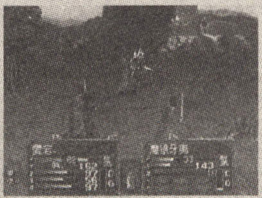




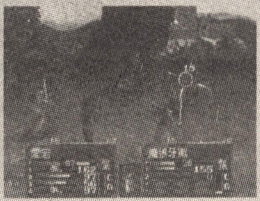
对战斗有很大影响的"COMBO"

以特定攻击类型，按一定顺序便能组成具有很高攻击力的COMBO。每个角色的COMBO都根据本身特点而有所不同。





COMBO发动时，画面会转暗，随后有精彩的演出。而如何使出COMBO要经过一番思考和探寻。

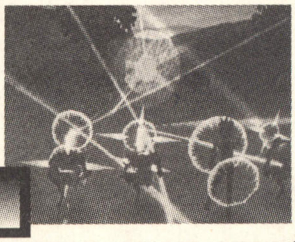


气合



随着部队成员行动减少，或在受伤的状态下，力量槽便会上升到满值状态，从而大幅提高攻击力。

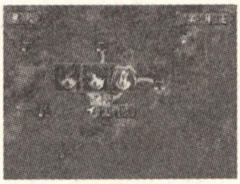
方术



武将中部分角色能够使用攻击魔法，可能使用次数越少，即代表了攻击力越高。

取得必胜的注意点

在战斗时要对于敌我双方的实力有一定的了解，在下一页我们提供了各座城敌人的配置与基本情况，在这里则是要对于一些细节方面有所了解和妥善的安排，为了有利于作战，首先最重要的一点是保持与女孩子们的好感度，从而便利指挥和作战发挥。关于此一部分，我们将在后面提供每位女性角色的提高好感度的方法。

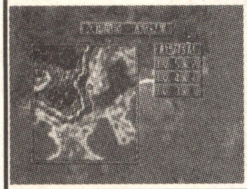


当进入国府城时，漫长的战斗便拉开了序幕，在战斗初期，如果不好好运用有限军力，便不能战胜狗根国。

有关进军的三条法则

根据敌人编成部队

在进攻敌城前，要注意观察敌城的地形及敌方部队配置，由此相应布置己方军力。



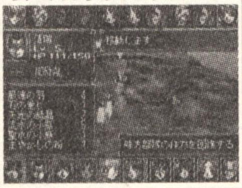
练兵锻冶不能懈怠

要经常注意锻炼部下的士兵，并尽可能提高部队长武器的LV。这是作战必须的准备工作。



积极寻找道具

在战略画面实行探索命令而发现的道具，会对战斗有极大帮助。根据各城不同会出现珍贵道具。



禁 别让女王侯补的角色出现暴走情况，一般以听取她们的意见为上，不然会大幅度降低恋爱值。

对战斗有利的要点

1 使用村庄回复部队



地图上方的村庄能够将受伤部队回复和补充士兵。有效利用村庄，是战斗顺利展开的一大关键。

2 别让受伤的敌人逃跑



由于敌方部队在损耗和受伤时，也会逃到村庄或本城进行回复，因此要及时消灭残敌。

3 有效使用方术



当扩大战斗时，使用方术会对敌人全体产生极大伤害，而与城主交战时，效果更为明显。

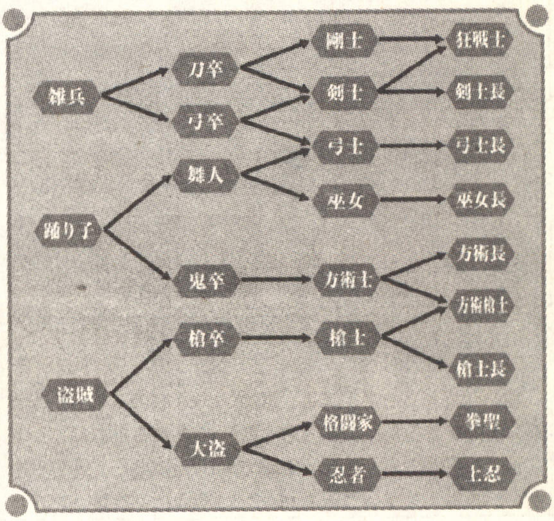
有关己方士兵升级的需知

在战斗中，几方士兵会不断成长，也是战斗取得胜利的一大关键。由于各种士兵之间有着一定的相克性，而一旦升级就不能退回到原来的职业，因此了解士兵的转职路线也是十分必须的。在下表的士兵资料中，地＝地形适性、敏＝敏捷性、攻＝攻击力、防＝防御力。



名前	地	敏	攻	防	名前	地	敏	攻	防	名前	地	敏	攻	防
雑兵	平	3	3	3	剣士	平	3	3	3	巫女長	平	4	3	3
踊り子	平	4	2	3	弓士	森	4	2	3	方術士長	平	4	3	3
盗賊	森	3	4	2	巫女	平	5	2	2	方術槍士	平	2	4	3
刀卒	平	3	3	3	方術士	平	3	3	3	槍士長	平	1	5	3
弓卒	森	4	2	3	槍士	平	1	5	3	拳聖	森	2	5	3
舞人	平	5	1	4	格闘家	森	3	4	2	上忍	山	3	3	3
鬼卒	平	3	2	4	忍者	山	3	3	3	飛兎兵	森	4	4	2
槍卒	平	1	5	3	狂戦士	山	4	5	0	親衛兵	平	5	2	2
大盗賊	森	3	4	2	剣士長	平	3	3	3	飛竜	飛	3	3	3
闘士	山	3	5	1	弓士長	森	5	1	4					

士兵成长路线



主要城市资料一览

鹿谷城

敌人DATA
城主×1
出石×3
笠原×3

合流仲间 星华

探索时发现的人物和道具
石之重
气合之砂时计

●女王候补·星华合流

地图右方有能回复体力的村庄，左边的石碑处可以找到巫女的水晶。在战斗结束后，会发生星华合流事件。

久指间城

敌人DATA
城主×1
出石×5
笠原×1

合流仲间 宗像三姐妹

探索时发现的人物和道具
气合之砂时计
中和之血

●宗像三姐妹登场、星华合流

在进攻时，只要于鹿谷城待机一天，宗像三姐妹便会出现，参战。在地图中央的石碑处可以得到圣水之小瓶。

轮二家城

敌人DATA
魔斑×1
狗沙泥×4
岷明×4

合流仲间 藤那闲谷

探索时发现的人物和道具
织部
天光之结晶
退魔之结晶

●第四女王候补·藤那

地图左方的石碑处，有薄子的绒毯。战斗途中会与藤那和闲谷会合。由于织部非常强力，必须要将之找到。

海老乃城

敌人DATA
美罗×1
岷明×4
狗沙泥×1
魔魅伊罗×4

合流仲间 无

探索时发现的人物和道具
重然
风速之羽
中和之血

●刚腕·重然登场

由于存在数座城，从哪里进攻基本都是一样。一般选择从鹿谷城进攻的路线，提防敌人全体攻击的方术。

四尾城

敌人DATA
华魅罗×1
魔魅伊罗×4
丽魅亚×4

合流仲间 只深

探索时发现的人物和道具
权左右卫门
石之重
气合之砂时计

●唠叨女孩·只深合流

从海老乃城攻入时，于高台上布阵。首先在石碑处取得道具，会出现敌人的伏兵。在与BOSS交战期间注意回复。

米罗成

敌人DATA
黑狼牙×1
丽魅亚×2
魔狼牙夷×5

合流仲间 爱岩

探索时发现的人物和道具
中和之血
气合之影时计

●迷路的蛇使·爱岩

在每个地点的村庄都能得到流水之小瓶。由于有大量山地，因此在配置军队时，要选择好相应兵种。

一来城

敌人DATA
沙泥×1
魔狼牙夷×2
丽魅亚×2
锁挫美威×5

合流仲间 香兰

探索时发现的人物和道具
土岐
天光之结晶
引导启示

●最后的女王候补·香兰

从鹿谷城进攻，右方有石碑，可以派遣一支部队前去。战斗结束后，最强的女王侯补香兰亦出现。

鹰锅城

敌人DATA
妙明×1
锁挫美威×2
魔狼牙夷×2
虎魔斑×4

合流仲间 无

探索时发现的人物和道具
寝太郎
风速之羽
退魔之结晶

●睡眠在缸中的男子

从轮二冢城攻入，路过途中村庄时，注意回复。从米罗城进攻的场合，则可以向鹰锅城直接进军。

和潮城

敌人DATA
忌濑×1
镇座美威×2
虎魔斑×2
泰封×5

合流仲间 忌濑

探索时发现的人物和道具
音羽·三太夫
石之重
气合之砂时计

●情报通·三太夫发现

由于本关水面地形较多，所以在进军时要注意不同兵种相互配合，城里侧的石碑最好在攻城前取得。

雨草城

敌人DATA
丽魅亚×1
丽魅罗×3
虎魔斑×3
泰封×1

合流仲间 红玉

探索时发现的人物和道具
中和之血
气合之影时计

●红玉复活·重上战场

在战斗开始后，以附近的村庄为聚点与敌人交战。当敌军大部被消灭时，集中全部军团，向本城进城。

火奈久城

敌人DATA
黑狼牙×1
赤狼牙×4
泰封×3
丽魅罗×2

合流仲间 无

探索时发现的人物和道具
天光之结晶
引导之启示

●是道具?是村庄?

从四尾城攻入，面对的是城中的高台。道路有着村庄及石碑的两条岔道，选取哪一个道具由玩家自行考虑。

邦见城

敌人DATA
土罗久流×1
赤狼牙×4
丽魅罗×2
巢罗阿武×1

合流仲间 无

探索时发现的人物和道具
不能探索

●越过灼热的熔岩

从米罗城进攻，村庄附近有着一些不可进入的场所，因此迂回作战。进攻此城时最好选择火奈久城的路线。

火奈久城

敌人DATA
花子乙×6

合流仲间 无

能够探索的道具
不能探索

●火奈久城战斗再开

花子乙所召唤出的战车攻击力非常强，不要吝惜方术，将敌人各个击破。石碑处可得到银之指轮。

枇杷岛

敌人DATA
藤四郎×22
比良佐×10
左道士×10

合流仲间 无

能够探索的道具
不能探索

●潜入!!敌之空中要塞

枇杷岛由六个地图组成，除右下左下以外，都有密码解除装置。当中心城门打开后，要与平八郎单挑。

隐藏角色?三名女子的中仲间方法

在魔兔族中也有三人会成为仲间。兔音和兔奈美，只要将从四尾城得到的“特制老虎钳”交与她们，并且击败便能使她们成为仲间。兔奈美成为仲间后，战胜要求单挑的兔华，便能收得。

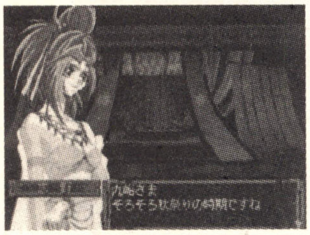




使这三人成为仲间，关键在于战胜方术优秀的兔华。

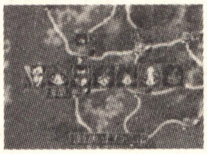
与角色之间感情值变化的要点

在主人公与每个女子之间的亲密度和爱情度都在一定的事件中有所变化。在游戏中具体的变化数值都不一样，一般发生相应事件后，爱情度最高上升35点（一般为上升6～18点），最差下降20点；亲密度最高上升6点，最差下降3点。而这一切主要是看选择回答等行动。



一 约会时

战略部分中，选择了“约会”的命令，对象的亲密度便会无条件上升6点，可以勤加使用。



二 暴走时

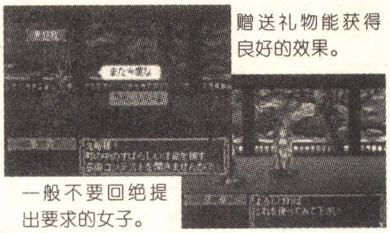
当攻城时，如果女王候补产生暴走情况，其亲密度和恋爱度便会下降30点，因此尽量避免。



三 提案之廊下

这一部分的感情值变化，按以下原则：

赠送礼物，亲密度、恋爱度加15。
回绝提案，亲密度、恋爱度减5。
实行提案但无札，恋爱度减5。
态度粗鲁，亲密度减5。



赠送礼物能获得良好的效果。

一般不要回绝提出要求的女子。

事件发生条件表的观看方法

- 事件名…事件的名称
- 种别…分女子“约会”与九峪后的随机两种
- 感情…分为普通、悲哀、愤怒三种
- 场所…分为沿海城市和沿山城市两种
- 时期…规定发生于什么季节或多少天内
- 城数…发生此事件的最少城数
- 恋爱度・亲密度…是对象数值的条件
- 其它条件…特定的状况和条件

爱宕

使用蛇作为攻击武器，攻击力不高
（喜欢青/绿・石・海）

恋人候补



事件名	种别	感情	场所	时期	城数	亲密度	爱情	其他条件
猴舞	恋爱	普	–	–	–	30以上	–	
烧陶	恋爱	普	–	–	–	54以上	–	与虎桃在一起
钱包没了！	恋爱	普	–	–	–	84以上	–	
反手击球	恋爱	普	–	–	–	114上	–	
林勃舞	恋爱	普	–	–	–	144以上	–	
国王游戏	恋爱	普	–	–	–	–	220以上	
故乡的海	随机	普	海	–	15	100以上	–	
迷路的ミ一君	随机	普	–	–	–	–	–	
跳舞的对手	随机	普	–	–	15	100以上	–	
焦黑的料理	随机	普	–	–	20	128以上	–	
自己是ドジ?	随机	普	–	–	20	160以上	–	
向藤那的酒伸手	随机	普・悲	–	–	10	–	–	与藤那在一起
晒太阳	随机	普	–	–	5	–	–	
用法	随机	普	–	冬以外	–	–	–	与只深在一起
寒冷	随机	普	–	–	10	160以上	–	
滑倒	随机	普	–	春・秋	–	200以上	150以上	
烧烤	随机	怒	–	冬以外	–	–	100以上	
并没有封闭	随机	悲	–	–	–	–	100以上	与志野在一起

伊万里

剑术与弓术都及为得意
（喜欢红色·置物·陶器）

女王候补



事件名	种别	感情	场所	时期	城数	亲密度	爱情	其他条件
良马探京	恋爱	普	山	–	–	30 以上	–	过去做过找马
鹰猎	恋爱	普	–	–	–	54 以上	–	
反对射鸭子	恋爱	普	–	–	–	84 以上	–	
打柴	恋爱	普	–	–	–	114 上	–	与爱在一起
野营	恋爱	普	–	冬以外	–	174 以上	–	
战灾孤儿村	恋爱	普	–	–	–	144 以上	–	与上乃在一起
国王游戏	恋爱	普	–	–	–	–	220 以上	
成为朋友?	随机	普	–	–	10	–	–	
女儿是谁?	随机	普	–	–	20	50 以上	–	
象伊万里的脸的画	随机	普	–	–	15	–	–	与上乃在一起
恋文	随机	普·怒	–	–	–	–	–	与???在一起
传言	随机	普	–	–	5	–	–	与上乃在一起
毛皮	随机	普	–	–	20	–	160 以上	
起床	随机	普	–	–	15	130 以上	80 以上	
甜果	随机	普	山	–	–	–	128 以下	
流言	随机	普	–	–	10	–	–	与上乃、清瑞在一起
捕获豚	随机	普	–	–	–	–	–	与上乃在一起
在外的伊万里	随机	普	山	–	10	–	140 以下	与上乃在一起
四面楚歌	随机	普	–	–	20	–120 以上	–	与上乃在一起
忧郁的伊万里	随机	普·悲	–	–	25	–	–	与上乃在一起，民值最大后补的民值差很大
上乃是谁	随机	普	–	–	15	–	140 以上	与上乃在一起，上乃的“亲密度”在 72 以上
其他的干扰	随机	普	–	–	–	–	230 以上	有特殊条件
在梦中相会	随机	普	–	–	23	220 以上	220 以上	
不要生气	随机	怒	–	–	–	–	150 以上	
草原的她	随机	悲	山	–	–	–	100 以上	

香兰

擅长于以武术直接攻击
（喜欢红色·植物·大的东西）

女王候补



事件名	种别	感情	场所	时期	城数	亲密度	爱情	其他条件
干布摩擦	恋爱	普	–	冬	–	30 以上	–	
异种格斗技战	恋爱	普	–	–	–	54 以上	–	
醉拳	恋爱	普	–	–	–	84 以上	–	
桃园之誓	恋爱	普	–	春	–	114 以上	–	
麻将	恋爱	普	–	–	–	144 以上	–	
国王游戏	恋爱	普	–	–	–	–	220 以上	
虹	随机	普	–	–	–	–	–	
击退猴	随机	普	–	–	5	30 以上	–	
火炎的痛苦	随机	普	–	–	–	–	–	与红玉在一起
整体	随机	普	–	–	15	120 以上	–	
巨辣面条	随机	普	–	–	10	80 以上	–	
日语讲座	随机	普	–	–	15	–	–	特殊条件
感冒	随机	普	–	–	10	–	–	与忌濑在一起
迷路孩子	随机	普	山	–	20	120 以上	160 以上	
日语	随机	普	–	–	15	130 以上	–	
有点胖	随机	普	–	–	5	30 以上	–	
大陆人的同伴	随机	普	–	–	20	–	140 以下	与砥部在一起
前往大陆	随机	普	–	–	22	80 以上	130 以上	
记忆的混乱	随机	普	海	冬以外	–	–	230 以上	特殊条件
并没有封闭	随机	悲	–	–	–	–	100 以上	与红玉在一起

只深

攻击力低，逃避战斗
（喜欢黄色/金色·石头·昂贵的东西）

女王候补



事件名	种别	感情	场所	时期	城数	亲密度	爱情	其他条件
拜墓	恋爱	普	–	16以内	–	30以上	–	
早市	恋爱	普	–	–	–	54以上	–	
鉴定宝物	恋爱	普	–	–	–	84以上	–	
车库买卖	恋爱	普	–	春	–	114以上	–	
经营的苦痛	恋爱	普	–	–	–	144以上	–	
国王游戏	恋爱	普	–	–	–	–	220以上	220以上
咒的宝石	随机	普	–	–	–	–	–	
学校	随机	普	–	–	10	80以上	–	
重要的东西	随机	普	–	–	15	128以上	80以上	
只深	随机	普	–	–	24	140以上	100以上	
如果战争结束	随机	普	–	–	15	–	–	
强卖	随机	普	–	–	10	–	–	
借钱?	随机	普	–	–	15	80以上	110以上	
女王的衣服	随机	普	–	–	22	–	–	
栈桥	随机	普	–	–	20	160以上	–	
早饭	随机	普	–	–	5	96以上	120以上	
购物	随机	普	–	–	20	80以上	160以上	
记忆的混乱	随机	普	海	冬以外	–	–	230以上	特殊条件
烧烤	随机	怒	–	–	–	–	100以上	
并没有封闭	随机	悲	–	–	–	–	100以上	与嵩虎在一起

志野

相对直接攻击更擅长方术
（喜欢青色/绿色·装饰品·银器）

女王候补



事件名	种别	感情	场所	时期	城数	亲密度	爱情	其他条件
恐怖的 Dance 教室	恋爱	普	–	–	–	54以上	–	
公园	恋爱	普	–	–	–	84以上	–	
停止喧哗	恋爱	普	–	–	–	114以上	–	
集会场	恋爱	普	–	–	–	144以上	–	与珠洲在一起
战?????孤儿村	恋爱	普	–	–	–	174以上	–	与珠洲在一起
国王游戏	恋爱	普	–	–	–	–	220以上	
夏鲁威舞	随机	普	–	–	5	80以上	–	
恋文	随机	普	–	–	10	–	120以上	与珠洲在一起
高个的烦恼	随机	普	–	–	15	160以上	–	
小狗	随机	普	–	–	–	–	–	
谜之言语	随机	普	–	–	5	–	–	
啊个好?	随机	普	–	–	15	–	–	与爱宕在一起、爱宕的新密度在60以上
栈桥	随机	普	–	–	20	–	–	
旧	随机	普	–	–	20	–	–	
支个人练习	随机	普	–	–	–	–	–	
珠洲的推荐	随机	普	–	–	22	–	–	与珠洲在一起，民值最大候补的民值差很大
老人的照料	随机	普	–	–	10	–	–	
志野的祈祷	随机	普	–	–	17	–	–	
记忆的混乱	随机	普	海	冬以外	–	–	230以上	特殊条件
梦中相会	随机	普	–	–	23	220以上	220以上	
不要生气	随机	怒	–	–	–	–	150以上	
并没有封闭	随机	悲	–	–	–	–	100以上	与珠洲在一起

星华

相对以武器作战，更擅长方术
（喜欢白色·植物·神秘的东西）

女王候补



事件名	种别	感情	场所	时期	城数	亲密度	爱情	其他条件
求雨	恋爱	普	–	夏	–	30以上	–	
约定神事	恋爱	普	–	–	–	144以上	–	
堤防	恋爱	普	–	夏	–	84以上	–	
野战病院	恋爱	普	–	–	–	144以上	–	
军事训练	恋爱	普	–	–	–	54以上	–	
国王游戏	恋爱	普	–	–	–	–	220以上	特殊条件
洗衣	随机	普	–	22以内	–	–	–	与三姐妹在一起
仲裁	随机	普	–	–	–	–	–	与三姐妹在一起
神社	随机	普	–	–	5	–	–	与三姐妹在一起
我的星经	随机	普	–	–	15	–	140以上	
鼓励羽江	随机	普	–	–	10	80以上	–	与羽江在一起，同回合羽江的事件未发生
危险的潜伏	随机	普	–	–	10	100以上	–	
狗根国	随机	普	–	–	20	80以上	–	
迷路孩子	随机	普	–	–	20	–	180以上	
打吨	随机	普	–	–	15	–	–	
恋的交谈	随机	普	–	–	10	80以上	–	羽江的亲密度在120以下
女王是?	随机	普	–	–	15	–	–	
宗像三姐妹的址直诉	随机	普	–	–	24	–	–	与三姐妹在一起，民值最大后补的民值差很大
别的干扰	随机	普	–	–	24	–	–	特殊条件
滑倒	随机	普	–	–	–	–	230以上	
打中八个	随机	怒	–	冬以外	–	200以上	150以上	
并没有封闭	随机	悲	–	–	–	–	100以上	与亚长在一起

藤那

骄傲、好酒、擅长方术
（喜欢紫色·装饰品·酒）

女王候补



事件名	种别	感情	场所	时期	城数	亲密度	爱情	其他条件
慰问会	恋爱	普	–	–	–	30以上	–	
赌博	恋爱	普	–	–	–	54以上	–	
击败ゴキプリ	恋爱	普	–	–	–	84以上	–	
击败痴汉	恋爱	普	–	–	–	174以上	–	
配给	恋爱	普	–	–	–	144以上	–	
军事训练	恋爱	普	–	–	–	114以上	–	
国王游戏	恋爱	普	–	–	–	–	220以上	220以上
闲谷是谁?	随机	普	–	–	–	–	–	与闲谷在一起
此时的男人	随机	普	–	–	15	–	120以下	与闲谷在一起
蟒蛇	随机	普	–	–	–	–	–	
在栈桥	随机	普	–	–	5	–	–	
闲谷无情	随机	普	–	–	5	–	–	
闲谷的挑战	随机	普	–	–	20	–	–	
温合的藤那	随机	普	–	–	10	80以上	–	
失事	随机	普	–	–	20	–	160以上	
闲谷的心愿	随机	普	–	–	23	–	–	与闲谷在一起，民值最大后补的民值差很大
慰部藤那	随机	普·悲	–	–	18	–	200以上	与闲谷在一起
谁的酒?	随机	普	–	–	10	–	–	与闲谷在一起
山岐一唱	随机	普	–	–	15	–	–	与土岐在一起
别的干扰	随机	普	–	–	–	–	230以上	特殊条件
打中八个	随机	怒	–	–	–	–	100以上	与闲谷在一起

亚衣

宗像三姐妹的大姐，擅长于方术
(喜欢紫色·置物·奇怪的东西)

恋人候补



事件名	种别	感情	场所	时期	城数	亲密度	爱情	其他条件
战运是什么?	恋爱	普	–	–	15	30 以上	–	
除灵	恋爱	普	–	–	–	54 以上	–	
厕所扫除	恋爱	普	–	–	–	84 以上	–	
盆栽	恋爱	普	–	–	–	114 上	–	
钓鱼	恋爱	普	–	–	–	144 以上	–	
军事训练	恋爱	普	–	–	–	174 以上	–	
国王的游戏	恋爱	普	–	–	–	–	220 以上	
亚衣的爱好	随机	普	–	–	5	–	–	
理想的人	随机	普	–	–	–	–	–	别的事情优先发生
虽然下了雨	随机	普	–	–	20	–	–	
长女的工作	随机	普	–	–	20	96 以上	–	
亚衣其人	随机	普	–	–	15	–	120 以下	
女人的魅力	随机	普	–	–	15	120 以上	80 以上	
兵士的衣装	随机	普	–	–	15	–	–	
睡懒觉的人	随机	普·怒	–	–	5	–	–	
不安	随机	普	–	–	10	80 以上	–	
亚衣的将来	随机	普	–	–	20	100 以上	–	
三姐妹的魅力	随机	普	–	–	7	–	160 以下	
崇虎的提问	随机	普	–	–	–	–	128 以下	
滑倒	随机	普	–	冬以外	–	200 以上	150 以上	
不要生气	随机	怒	–	–	–	–	150 以上	
打中八个	随机	怒	–	–	–	–	100 以上	

上乃

速度极快，攻击力较低
(喜欢红色·玩偶·圆的东西)

恋人候补



事件名	种别	感情	场所	时期	城数	亲密度	爱情	其他条件
兔子药	恋爱	普	–	–	–	30 以上	–	
小船	恋爱	普	–	–	–	54 以上	–	
买饰物	恋爱	普	–	–	–	114 上	–	
国王游戏	恋爱	普	–	–	–	–	220 以上	220 以上
上乃的美丽	随机	普	–	–	5	–	–	
干什么呢?	随机	普	–	–	–	–	–	
白天睡觉	随机	普	–	–	20	–	–	
喜欢兔子	随机	普	–	–	5	–	–	
伊万里怎么想	随机	普	–	–	20	80 以上	160 以上	特殊条件
遭遇伊万里换衣服	随机	普	–	–	–	–	–	
恋文	随机	普	–	–	10	–	60 以上	
堵嗓子	随机	普	–	–	10	–	–	
感冒	随机	普	–	–	15	–	–	
谁穿的	随机	普	–	–	15	–	–	
便秘	随机	普	–	–	20	160 以上	–	
夜游	随机	普	–	–	10	–	–	
流行店	随机	普	–	–	15	120 以上	–	
滑倒	随机	普	–	冬以外	–	200 以上	150 以上	
烧烤	随机	怒	–	–	–	–	100 以上	
打中八个	随机	怒	–	–	–	–	100 以上	

音羽

攻击力较高，速度较慢
（喜欢白色玩偶·可爱的东西）

恋人候补



事件名	种别	感情	场所	时期	城数	亲密度	爱情	其他条件
早上好	恋爱	普	–	–	–	174 以上	–	
拾贝壳	恋爱	普	海	–	–	54 以上	–	
健康诊断	恋爱	普	–	–	–	84 以上	–	与忌濑在一起
像理浴室	恋爱	普	–	–	–	114 上	–	
飞不了的小鸟	恋爱	普	–	–	–	144 以上	–	
战灾孤儿村	恋爱	普	–	–	–	30 以上	–	
国王游戏	恋爱	普	–	–	–	–	220 以上	
赠物	随机	普	–	–	5	–	–	
伤兵的烦琐	随机	普	–	–	–	–	–	
栈桥九峪	随机	普	–	–	20	120 以上	160 以上	
兄弟	随机	普	–	–	15	120 以上	–	
发信人不明的情节	随机	普	–	–	5	–	–	
初恋	随机	普	–	–	20	160 以上	–	
责任是谁的?	随机	普	–	–	10	80 以上	–	
人不相同	随机	普	–	–	15	120 以上	–	
理想的家庭	随机	普	–	–	20	160 以上	–	
购物	随机	普	–	–	10	75 以上	–	
记忆的混乱	随机	普	海	冬以外	–	–	230 以上	特殊条件
不要生气	随机	怒	–	–	–	–	150 以上	
草原的她	随机	悲	山	–	–	–	100 以上	

夷绪

宗像三姐妹之二，动作神速
（喜欢青色/绿色·植物·奢侈）

恋人候补



事件名	种别	感情	场所	时期	城数	亲密度	爱情	其他条件
女相扑	恋爱	普	–	–	15	30 以上	–	
踢石头	恋爱	普	–	–	–	54 以上	–	
早是马拉松	恋爱	普	海	–	–	144 以上	–	
未确认飞行物	恋爱	普	–	–	–	114 上	–	
夷绪 VS 恐龙	恋爱	普	–	–	–	174 以上	–	
战灾孤儿村	恋爱	普	–	–	–	84 以上	–	
国王游戏	恋爱	普	–	–	–	–	220 以上	
选店	随机	普	–	–	5	–	–	
梦是什么?	随机	普	–	–	–	–	–	
去旅行	随机	普	–	–	20	–	160 以上	
服务	随机	普	–	–	20	160 以上	160 以上	
限量饮食	随机	普	–	–	15	–	–	
三姐妹，喜欢谁	随机	普	–	–	15	80 以上	–	
高原	随机	普	–	–	15	120 以上	120 以上	
夷绪的心情	随机	普	–	–	5	100 以上	–	
伤心恋人	随机	普	–	–	10	140 以上	–	
裙子	随机	普	–	–	20	100 以上	100 以上	
人的不同	随机	普	–	–	7	160 以上	100 以上	
返还内衣	随机	普	–	–	–	100 以上	180 以上	
别的干扰	随机	普	–	–	–	–	230 以上	特殊条件
烧烤	随机	怒	–	–	–	–	100 以上	
草原的她	随机	悲	山	–	–	–	100 以上	

织部

攻击力高，行动力亦强于众人
（喜欢紫色·置物·男性化）

恋人候补



事件名	种别	感情	场所	时期	城数	亲密度	爱情	其他条件
拜墓	恋爱	普	–	–	–	30以上	–	
夜返	恋爱	普	–	–	–	54以上	–	与虎桃在一起
停止喧哗	恋爱	普	–	–	–	84以上	–	
传说的秘密	恋爱	普	–	–	–	114上	–	
晒太阳	恋爱	普	–	–	–	144以上	–	
战争孤儿村	恋爱	普	–	–	–	174以上	–	
国王游戏	恋爱	普	–	–	–	–	220以上	
盗贼	随机	普	–	–	–	–	–	
盗贼的身分	随机	普	–	–	5	30以上	–	
电影的内容	随机	普	–	–	–	–	–	
小说的内容	随机	普	–	–	5	30以上	–	
部下的处罚	随机	普	–	–	15	100以上	–	
打招呼	随机	普	–	–	10	75以上	–	
女孩	随机	普	–	–	10	75以上	–	
婴儿	随机	普	–	–	15	100以上	–	
如果织部是个高中生	随机	普	–	–	20	160以上	–	
滑倒	随机	普	–	冬以外	–	200以上	150以上	
烧烤	随机	怒	–	–	–	–	100以上	

羽江

宗像三姐妹之三，攻击力较低
（喜欢黄色/金色·玩偶·机械）

恋人候补



事件名	种别	感情	场所	时期	城数	亲密度	爱情	其他条件
飞毯	恋爱	普	–	–	–	30以上	–	
要做大人?	恋爱	普	–	–	–	54以上	–	与虎桃在一起
作点心	恋爱	普	–	–	–	84以上	–	
可能钥匙	恋爱	普	–	–	–	114上	–	
去看盾	恋爱	普	–	–	–	144以上	–	
国王游戏	恋爱	普	–	–	–	–	220以上	
白天睡觉	随机	普	–	–	15	120以上	–	
真正的美丽	随机	普	–	–	5	–	–	
梦是什么?	随机	普	–	–	10	80以上	80以上	
恋爱年龄	随机	普	–	–	10	80以上	–	
也有失败	随机	普	–	18以前	–	–	–	
要回去?	随机	普·悲	–	–	20	220以上	120以上	
奇怪中年	随机	普	–	–	–	–	160以下	
需要朋友	随机	普	–	–	20	144以上	–	
帮助修理	随机	普	–	–	15	60以上	–	
羽江的料理	随机	普	–	–	20	128以上	196以上	
滑倒	随机	普	–	冬以外	–	200以上	150以上	
要不生气	随机	怒	–	–	–	–	150以上	

清瑞

嘴色非常凶的女忍者，攻击力较高
（喜欢白色·石头·手工艺品）

恋人候补



事件名	种别	感情	场所	时期	城数	亲密度	爱情	其他条件
武器交换	恋爱	普	–	–	–	174以上	–	与只深在一起
落雷	恋爱	普	–	–	–	54以上	–	
击退ドロ	恋爱	普	–	–	–	84以上	–	
时间表管理	恋爱	普	–	–	–	114上	–	
烟幕	恋爱	普	–	–	–	144以上	–	
军事训练	恋爱	普	–	–	–	30以上	–	
侦察	随机	普	–	–	5	–	–	
训练	随机	普	–	–	–	–	–	
无感情的清端	随机	普	–	–	10	100以上	–	
过劳	随机	普	–	–	15	150以上	–	与织部在一起
清楚的梦	随机	普	–	–	20	150以上	–	
白天睡觉?清瑞	随机	普	–	–	5	–	–	
大将	随机	普	–	–	15	–	–	
鼓足干劲	随机	普	–	–	10	–	160以上	
记忆的混乱	随机	普	海	–	–	–	230以上	特殊条件
草原的她	随机	悲	山	–	–	–	100以上	



SONATA

——故事及事件完全攻略

机种:PS　厂商:TE SOFT　类型:育成类 RPG
媒体:CD-ROM　对应周边:振动手柄

打倒侵蚀巨大学园的“恶魔”



德川学园篇是从介绍丧失记忆的转校生(主人公)处开始的。此后从みずほ作校内的向导,直到在保健室内发现情况(右图),故事是自动进行的。继续在学生会室和かなれ交谈,之后任何时候都可探索旧校舍了。



在旧校舍中是充满怪物的危险地带,所以一定要让主人公与这些女孩子组成队伍再去探索。

LIFE AREA 的流程

由みずほ作学校内的向导
↓
旧校舍
↓
在保健室发现情况
↓
かなれ下令调查

关于在德川学园 LIFE AREA 的行动

	南山あおい		金城かなれ		覚王山なるみ		大曽根ちはや		广小路にしき		纳屋桥ふしみ		鶴舞いずみ		极乐みずほ	
	午前	午后	午前	午后	午前	午后	午前	午后	午前	午后	午前	午后	午前	午后	午前	午后
玄关					○	○			◎	◎	○	○			○	○
教室	◎	◎	○	○			○	○							○	○
体育馆	○	○			◎	◎	○	○							○	○
(武道场)					○	○							○	○		
アーケード	○	○							○	○			○	○	◎	◎
巨大图书馆			○	○							○	○	◎	◎	○	○
神社	○	○			○	○	○	○	○	○						
(神社境内)											◎	◎	○	○		
生徒会室			◎	◎			○	○								
保健室	○	○					◎	◎			○	○			○	○
プール							○	○								
旧校舍			○	○					○	○						



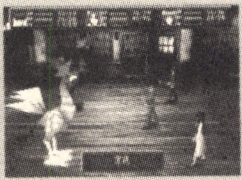
提升女孩子的恋爱度的基本技巧

在各个世界冒险,要逐渐提升女孩子们的恋爱度,此系统极其简单,但应注意以下两点变化。故事中向以下这样的部分比重很大,所以喜欢的女孩子一定要加入冒险的队伍。

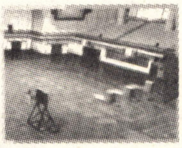
1. 事件发生

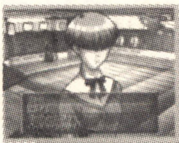


2. 一起战斗



CHECK 关于武道场

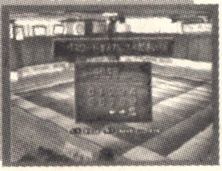




◀在德川学园内出现的武道场。

与谜之老人的相会

在武道场中有一个迷之老人,输入秘密的 PASSWORD 可得到珍贵的道具。



调查出现在旧校舍的巨大深洞



各个事件中除了舞台有不同情况外基本构成是一样的，也就是说负责故事发展和事件的是 LIFE AREA。作为冒险场所的是巨大深洞。

这里是从地图上介绍德川学园的深洞内所处的旧校舍。与别的事件一样，这里有各种各样的敌人和圈套。冒险时应注意的地方在右侧，特别是 4。可以把各个事件攻略向期限会有八个月。

巨大深洞的攻略心得

1. 从敌人处得到装备品

不只是德川学园，本作中并没有其它 RPG 中武器屋、道具屋之类的东西。装备品和道具全部要在深洞的宝箱或战斗中得到。

2. 准备全体攻击和回复魔法

在战斗时最好队伍中应有一个会使用回复魔法的人，此外在探索的后期敌人非常的多，如果有全体攻击魔法（或是武器）就轻松多了。

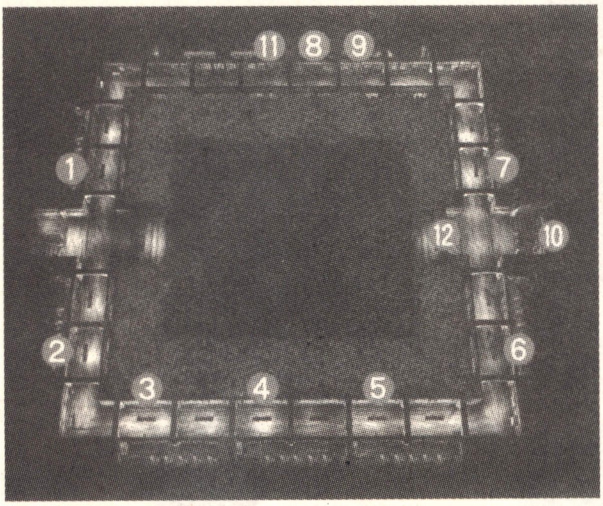
3. 离开迷宫可全部恢复状态

因为本作没有别的 RPG 中的宿屋，所以离开迷宫后就可以回复 HP 和 MP。另外，除中毒之外的状态异常，战斗结束后都可以恢复。

4. 两次战斗将经过半日

在“SONATA”的世界中 LEFE AREA 的移动为半天，两次战斗的时间为半天。经过八个月的话就会强制移动至其它世界。

●旧校舍第 1 阶层

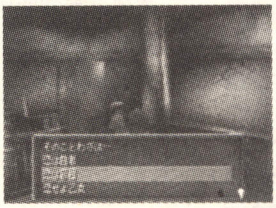


①1－1
②1－2
③2－1
④2－2
⑤2－3
⑥3－1
⑦3－2
⑧资料室
⑨保健室
⑩扫除的老太太
⑪校长室
⑫中庭

教室	在各地移动汇合同伴
旧校舍 2F	只在最初时与贵史交谈
旧校舍 1 阶层	在各教室调查黑板
3－2	(こ)的文字
3－1	(い)的文字
2－3	(う)的文字
2－2	(く)的文字
2－1	(も)的文字
1－2	(も)的文字
1－1	(は)的文字
保健室	(钥匙在 3－2 室)※ 用床上的急救箱回复
资料室	(钥匙在 2－3 室)※
保健室	与扫地老太太交谈(恋は盲目) 得到校长室的钥匙
校长室	与铠武者战斗 得到中庭的钥匙
中庭	与金次郎战斗 出现去第二层的 WARPPOD

楼层解说

按攻略中所提的那样，先调查各教室中的黑板。之后与老太太交谈出现三个选项，选择“恋は盲目”。失误时调查附近教室中的黑板后，还可再次回答。



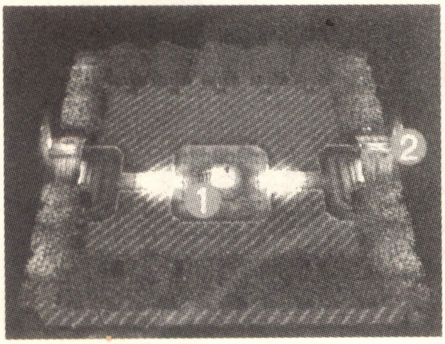
◀在回答扫地老太太的问题之前，应先调查黑板。



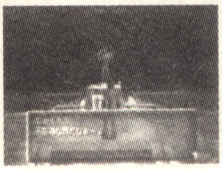
◀这里第一阶层内 BOSS，另两个是杂兵类敌人。



●中庭

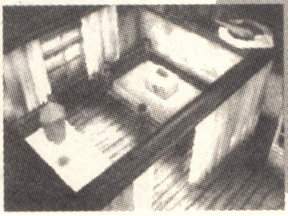


①金次郎（打倒后出现 WARPPOD）
②旧校舍第 1 阶层

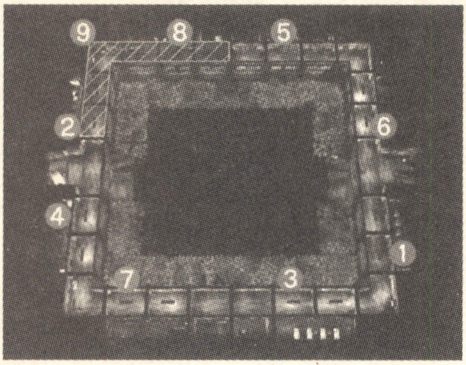


用回复点得到经验值

在旧校舍一层的保健室中有个珍贵的回复点。调查床上的急救箱后全体队员的 HP 和 MP 回复探索时应以此为中心。

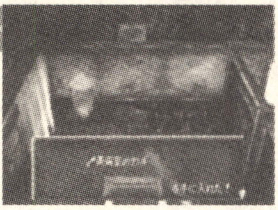


●旧校舍第 1 阶层…………



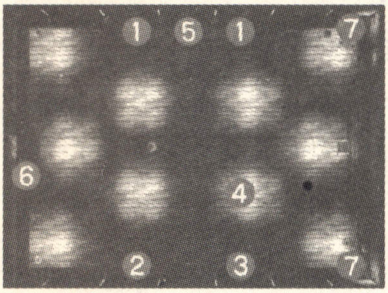
①第 1 预备教室
②第 2 预备教室
③电算室
④会议室
⑤美术室
⑥图书室
⑦生物室
⑧音乐室
⑨怨灵之壁

楼层解说



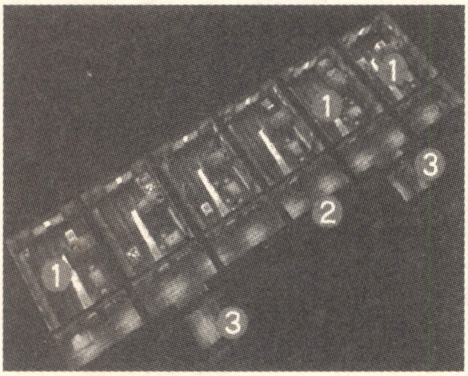
本层的各个教室都被锁上了，最初可以移动的是第 1、2 预备教室。在此得到钥匙后，按顺序到各教室去。音乐室因怨灵之壁的原因还不能去，但打倒生物室的 BOSS 后，从第 2 预备教室可以前去。

●体育馆………………



①俱乐部房间
②武道场
③体育准备室
④与排球战斗
⑤与篮球战斗
⑥与新体操的棍棒战斗
⑦去 2 层通路

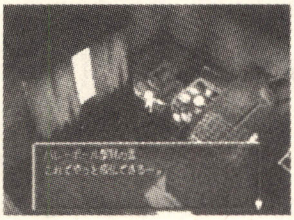
●CLUB HOUSE…………



①部室
（乒乓球部、篮球部、排球部、剑道部、羽毛球部、体操部）
②与球拍战斗
③体育馆



楼层解说



先在体育馆内的各处看看，与附着着幽灵的物品对战，打倒后就可得到该物品，把这些物品还给各俱乐部的成员。全都返还后舞台上的幕布就会拉开，之后就是与关底的对战了。

旧校舍2阶层	
第1预备教室	用 WARPPOD 去第 2 预备室
第2预备教室	得到电算室的钥匙
电算室	在预备室调查サーバー，打开电源 调查没有屏幕保护的显示器 得到会议室的钥匙
会议室	打倒障碍物进入房间深处 得到美术室的钥匙
美术室	调查讲台上的书 与素描像(BOSS)战斗 得到图书馆的钥匙
图书室	调查书架上的书(德川学园纪录书第 3 章) 得到生物室的钥匙
生物室	调查准备室的水槽 与关底战斗 得到音乐教室的钥匙
第1预备室	用 WRAPPOD 去第 2 预备室
第2预备室	从教室的门去音乐室
音乐室	与钢琴怪物战斗

▼

旧校舍3阶层	
体育馆	与各俱乐部的怨灵战斗 (篮球、排球、体操)
武道场	与各俱乐部的怨灵战斗(剑道)
体育准备室(?)	与各俱乐部的怨灵战斗(乒乓球)
クラブハウス	与各俱乐部的怨灵战斗(羽毛球) 向幽灵们归还俱乐部的道具
体育馆	在舞台上 与关底战斗

▼

最终阶层	与关底战斗

CHECK 得到隐藏道具



拿到电算室的钥匙后，在最后前往音乐室时，第 2 预备教室的宝箱中的东西不同。得到音乐室的钥匙后，在打倒生物室的 BOSS 之前，这段时期内都可以去第 2 预备教室探索。



▲可攻击敌全体的“**ロンギヌス枪**”和“**黑の网タイツ**”，只有在这个时候才会出现。

徳川学园キャラ别イベントリスト

■南山あおい

发生场所	日时	备考	CG
神社	1月1日	恋爱度最高的场合发生	○
教室	2月13日~2月14日	恋爱度较高的场合发生	×
教室	3月3日	生日事件	×
教室	3月中		×
教室	4月1日~4月10日		×
教室	5月中		×
教室	6月中	在午后发生	○
教室	7月中	游泳池事件	○
教室	8月中		×
教室	9月中		×
玄关	10月13日~10月17日		×
教室	11月13日~11月17日		×
アーケード	12月23日~12月25日	圣诞节事件	×
教室	6月~9月以外	恋爱度较高的场合发生	○

■金城かなれ

发生场所	日时	备考	CG
神社	1月1日	恋爱度最高的场合发生	○
教室	2月13日~2月14日	恋爱度较高的场合发生	×
教室	3月4日	生日事件	×
生徒会室	3月中		×
生徒会室	4月中		×
生徒会室	5月中		×
生徒会室	6月中		×
教室	7月中	游泳池事件	○
生徒会室	8月中	白天睡觉事件	○
玄关	10月13日~10月17日		×
生徒会室	11月13日~11月17日		×
教室	12月23日~12月25日	圣诞节事件	×

■觉王山なるみ

发生场所	日时	备考	CG
神社	1月1日	恋爱度最高的场合发生	○
体育馆	2月13日~2月14日	恋爱度较高的场合发生	×
体育馆	3月中		×
体育馆	4月中		×
教室	5月5日	生日事件	×
体育馆	5月中		×
体育馆	6月中	白天睡觉事件	○
教室	7月中	游泳池事件	○
体育馆	8月中		×
体育馆	9月中		×
玄关	10月13日~11月17日		×
体育馆	11月13日~11月17日		×
体育馆	12月23日~12月25日	圣诞节事件	×

■大曽根ちはや

发生场所	日时	备考	CG
神社	1月1日	恋爱度最高的场合发生	○
保健室	2月13日~2月14日	恋爱度较高的场合发生	×
保健室	3月中	备考	×
保健室	4月中	备考	×
保健室	5月中	备考	×
保健室	6月中	白天睡觉事件	○
教室	7月中	游泳池事件	○
保健室	9月中	备考	×
玄关	10月13日~10月17日	备考	×
保健室	11月13日~11月17日	备考	×
教室	12月2日	生日事件	×
アーケード	12月23日~12月25日	圣诞节事件	×

■广小路にしき

发生场所	日时	备考	CG
神社	1月1日	恋爱度最高的场合发生	○
教室	2月13日~2月14日	恋爱度较高的场合发生	×
玄关	3月中		×
玄关	4月中		×
玄关	5月中	白天睡觉事件	○
玄关	6月中	选项时选择"にしき"	○
教室	7月中	游泳池事件	○
玄关	8月中		×
教室	9月27日	生日事件	×
玄关	9月中		×
玄关	11月13日~11月17日		×
玄关	12月23日~12月25日	游泳池事件	×

■纳屋桥ふしみ

发生场所	日时	备考	CG
神社	1月1日	恋爱度最高的场合发生	○
教室	2月13日~2月14日	生日事件	×
神社入口	3月中	恋爱度较高的场合发生	×
神社入口	4月中		×
神社入口	6月		×
玄关	6月中	白天睡觉事件选项时选择"ふしみ"	○
教室	7月中	游泳池事件	○
神社入口	8月中	白天睡觉事件	×
教室	9月27日		×
玄关	10月13日~10月17日		×
玄关	11月13日~11月17日		×
神社入口	12月23日~12月25日	圣诞节事件	×

■鹤舞いずみ

发生场所	日时	备考	CG
神社	1月1日	恋爱度最高的场合发生	○
教室	1月16日	恋爱度较高的场合发生	×
教室	2月13日~2月14日		×
图书馆	3月中		×
图书馆	4月中		×
图书馆	5月中		×
图书馆	6月中		×
教室	7月中	游泳池事件	○
图书馆	8月中		×
图书馆	9月中	白天睡觉事件	○
图书馆	10月13日~10月17日		×
图书馆	11月13日~11月17日		×
アーケード	12月23日~12月25日	圣诞节事件	×

■极乐みずほ

发生场所	日时	备考	CG
神社	1月1日	恋爱度最高的场合发生	○
教室	2月13日~2月14日	恋爱度较高的场合发生	×
教室	3月中		×
教室	4月中		×
教室	5月中		×
神社	6月中		○
教室	7月中	游泳池事件	○
教室	8月8日	生日事件	×
教室	8月中		×
保健室	9月中	白天睡觉事件	○
教室	9月中		×
玄关	10月13日~10月17日		×
教室	11月13日~11月17日		×
教室	12月23日~12月25日	圣诞节事件	×

徳川学园アイテムリスト

●武器リスト

发生场所	攻击力	防御力	素早	知识	容姿	幸运	备考
30cm定规	8	0	3	0	5	0	
ハエタタキ	10	0	2	0	0	0	
パレットナイフ	12	0	4	0	0	0	
ピコピコハンマー	13	0	1	0	5	0	
デッキブラシ	14	0	0	0	3	0	
メス	15	0	5	0	4	0	
火炎ビン	8	0	0	0	0	0	
ショベル	18	0	0	0	-6	0	
木制バット	20	0	0	0	-2	0	
木刀	25	0	0	0	8	0	
金属バット	32	0	5	0	0	10	
ナギナタ	16	0	-5	2	12	0	全体攻击可能
ゴーストバスター	28	0	0	8	-5	0	
日本刀	37	0	2	0	10	0	
ブローニング	40	0	5	0	-4	0	
南部十四年式铳	42	0	5	0	-2	0	
ルガーP-08	46	0	8	0	10	0	
ロンギヌスの枪	32	0	-2	0	20	10	全体攻击可能
モーゼル M712	35	0	-2	0	0	0	
古十八式步兵铳	52	0	-5	0	-2	0	
M-1カービン	55	0	-5	0	0	0	
妖刀村雨	53	0	10	0	18	5	
ヤタノカガミ	70	4	0	12	22	10	かなれ专用
アマノムラクモ	70	1	0	5	0	8	アオイ专用
ヤサカニ	70	5	0	15	16	12	ちはや专用
M72バズーカ	68	-2	-3	0	-4	5	にしき专用
M20バズーカ	68	-2	-4	8	-2	6	ふしみ专用
ドラゴン ATM	50	-5	-5	2	-5	5	なるみ专用

●盾リスト

发生场所	攻击力	防御力	素早	知识	容姿	幸运	备考
ベニア板	0	10	0	0	-1	0	
スギ板	0	12	0	0	-1	0	
かし板	0	15	-5	0	-1	0	
アルミ板	0	20	-10	0	-1	0	
出欠簿	0	20	-2	0	0	0	ちはや专用
エンマ帐	0	25	-5	0	0	0	ちはや专用
パンチングミット	0	20	5	0	0	0	なるみ专用
バディプロテクタ	0	25	15	0	-2	0	なるみ专用

●铠リスト

发生场所	攻击力	防御力	素早	知识	容姿	幸运	备考
德川学园制服	0	15	0	0	0	0	
高级学生服	0	25	0	0	2	0	
ブランド学生服	0	35	-5	0	5	0	
セミオーダー	0	45	-10	0	8	0	
テーラーメイド	0	60	0	0	10	0	
白衣	0	20	0	0	3	0	ちはや专用
高级白衣	0	30	0	0	8	0	ちはや专用
スーツ	0	40	0	0	5	0	ちはや专用
本气スーツ	0	50	0	0	8	0	ちはや专用
胜负スーツ	0	65	0	0	10	0	ちはや专用
ノーマルウエア	5	20	0	0	0	0	なるみ专用
ブランドウエア	5	40	5	0	2	0	なるみ专用
オーダーウエア	5	65	10	0	3	0	なるみ专用

●装饰品

发生场所	攻击力	防御力	素早	知识	容姿	幸运	备考
ベレー帽	0	3	0	0	4	0	
防灾ずきん	0	8	0	0	-2	0	
ヘアバンド	0	25	5	0	6	0	
必胜はちまき	0	15	0	0	0	0	なるみ专用
ヘッドギア	0	25	0	0	2	0	なるみ专用
军手	0	10	0	0	-2	0	
シルク手袋	0	16	10	0	5	0	
ハイソックス	0	9	0	0	8	0	
シルクソックス	0	15	0	0	10	0	
ガードルタイツ	0	15	5	0	15	0	ちはや专用
黑の网タイツ	5	20	5	0	25	0	ちはや专用
バンテージ	5	15	10	0	0	0	なるみ专用
ボクシンググラブ	5	20	-10	0	0	0	なるみ专用

●アクセサリーリスト

发生场所	攻击力	防御力	素早	知识	容姿	幸运	备考
赤の纹章	0	0	0	0	0	0	MP 消费 1/2
绿の纹章	0	0	0	0	5	0	恋爱度降低为原来的 1/2
青の纹章	0	0	10	0	0	0	敌会心攻击无效
青の发饰り	0	12	0	0	10	0	
青の腕饰り	10	0	0	0	5	0	
青の耳饰り	0	4	0	0	8	7	
青の足饰り	0	0	20	0	6	0	
金の第ボタン	0	0	0	0	10	0	恋爱度上升 1.2 倍
中等部章	0	5	5	0	0	5	にしき、ふしみ专用装备
ド根性ワッペン	0	0	10	0	0	15	なるみ专用
魅惑のピアス	0	0	0	0	15	0	なるみ专用、附加 HP 回复效果
生徒会长章	0	0	10	0	0	5	ちはや专用、会心率上升
追试のお知らせ	0	0	0	0	0	0	50% 程度即死无效



游戏技巧

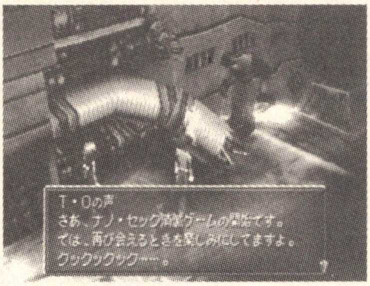
战斗画面的操作，通常要选的指令是由十字键选择并按键决定的，但方向键2次连续押的话也是相同的操作。L或R键是防御和逃走指令，让十字键同样2次连按也是同一效果。

可以不消耗MP攻击多个敌人的全体攻击武器。因为攻击的敌人多，所以应让速度快的人物装备上。但是，带来不便是命中率低，在与Boss的单独战斗中还是用别的武器吧。

降临在电脑世界的恐怖是什么？



这个世界从CHIHAYA对突然丧失记忆的主人公下达命令处开始。之后，先到垃圾桶那里去，把在这里的NISHIKI作为罪犯带走，直至受到真正敌人的攻击而气绝，这一段时间内的故事是自动进行的。然后和除IZUMY的所有女孩子对话并回到SP去，这样就可以去巨大的深洞了。



LIFE AREA 的流程

与CHIHAYA交谈
↓
在垃圾桶与NISHIKI交谈
↓
SP地区
↓
与CHIHAYA交谈，自由行动

关于在ナノセット LIFE AREA 的行动

与前面的德川学园同样，要提升这个世界中女孩子的恋爱度就需要充分了解她们的出现场所。每移动一个地方就要经过半日，所以必须尽量避免无谓的移动。

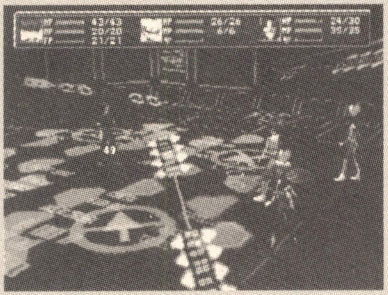
以下是每个场所的女孩子出现率表。◎的场所并非是绝对的。

	AOI		KANARE		NARUMI		CHIHAYA		NISHIKI		FUSHIMI		IZUMI		MIZUHO	
	午前	午后	午前	午后	午前	午后	午前	午后	午前	午后	午前	午后	午前	午后	午前	午后
SPネスト	◎	◎	○	○	○	○	○	○								
SPベース1	○	○	○	○	○	○	◎	◎								
SPベース2																
ダウンタウン			◎	◎									○	○		
ジャンクショップ					○	○			○	○	○	○			○	○
ゲームセンター	○	○							○	○	○	○				
居住ブロック			○	○					○	○					◎	◎
制御ルーム1							○	○	◎	◎	◎	◎			○	○
制御ルーム2											○	○	◎	◎	○	○
ダストシュート1	○	○			◎	◎	○	○					○	○		
ダストシュート2													○	○		

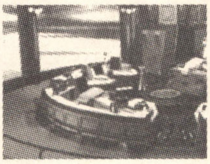


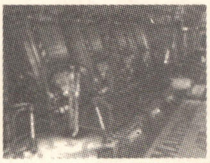
恋爱度的技巧

ナノセット是继德川学园之后的攻略。但是这个世界的开始时，女孩子的初期恋爱度很低，而且这里的世界比德川学园少，因此要提升恋爱度要以巨大深洞中的战斗为中心。



CHECK 地型情况

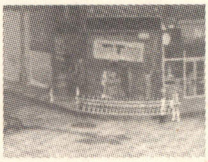




"SP地区"的房间是由两部分构造形成的，这里常会有看不清道路的情况，移动时要仔细检查。

谜之老人在此

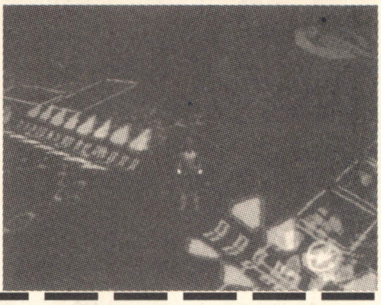
输入密码就可得到贵重道具的谜之老人，他住在这里的地下，是一家不太起眼的小商店。



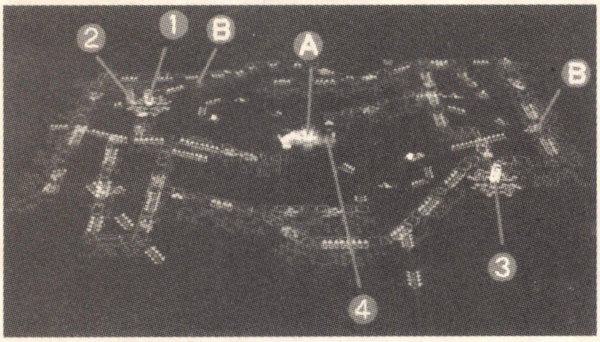


三个事件中最难的大深洞

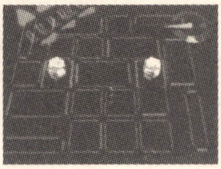
这个世界中的深洞无论是地图数、大小、以及解迷事件在三个事件中都是最小的，但是地型构造最为复杂而且非常费事。特别是最初的数字迷宫，常常不知在向何处移动。以下是主要地图，以供玩者参考。



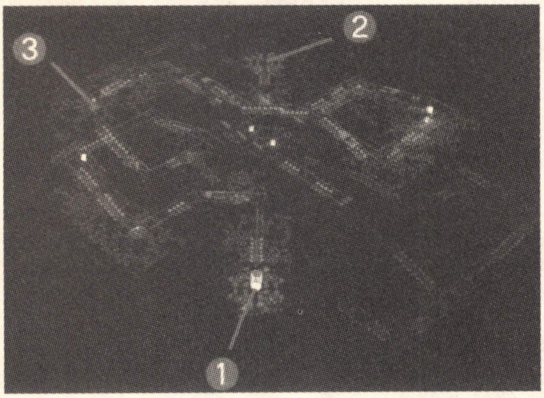
●数字迷宫…………



①LIFE AREA
②WARPPOD
③去数字迷宫R
④存储点



●数字迷宫………



①数字迷宫G
②DIGITAL PIT
③存储点

深洞的结构分析1

数字迷宫G

在A地点操作控制器后，回复装置可以使用。

▼

META出现，交谈后离去

▼

从3前往数字迷宫R

数字迷宫R

META出现，交谈后离去

▼

从2去DIGITAL PIT

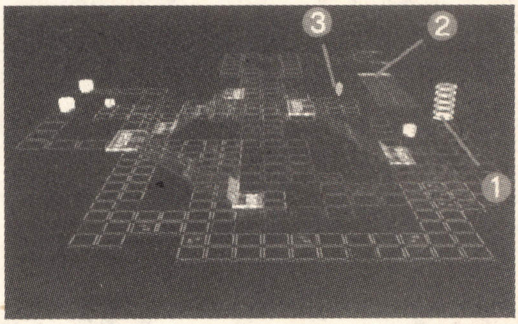
DIGITAL PIT

从2去螺旋阶段

螺旋阶段

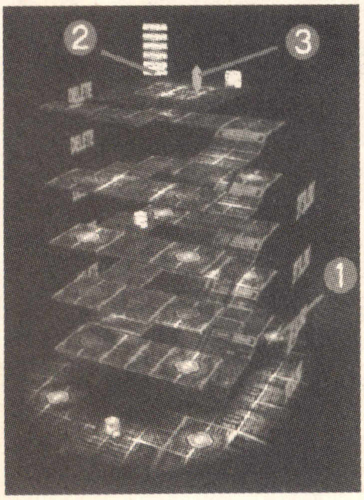
从2去META的房间

●DIGITAL PIT………………



①数字迷宫R
②螺旋阶段
③存储点

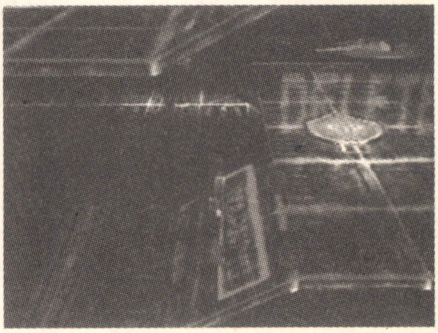
●螺旋阶段…………



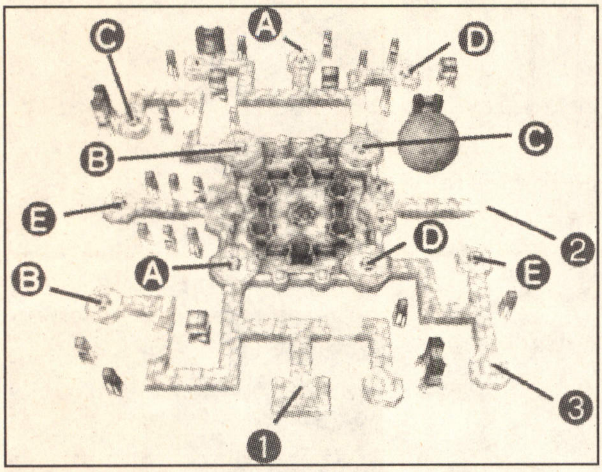
①DIGITAL PIT
②META房间
③存储点

楼层解说

在这四个楼层中不会有解迷的事件发生，可一直前进。在数字迷宫G·R中有META出现的地点，战斗只在数字迷宫R的2一处。在DIGITAL PIT中踩到没有地板地方就会落到绿色的最下层。在螺旋阶段，楼梯间的路上会有一定间隔出现的“DELETE”的文字，要小心前进。



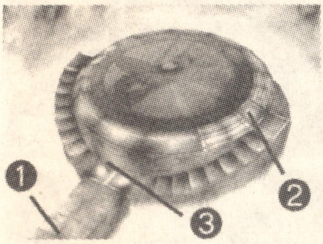
●第 2 阶层・光 1



①螺旋阶段最里、META 的部屋
②第 2 阶层・光 2
③存储点

※A－E 有 WARP 点，应移动至同样标志的位置。

●第 2 阶层・光 2

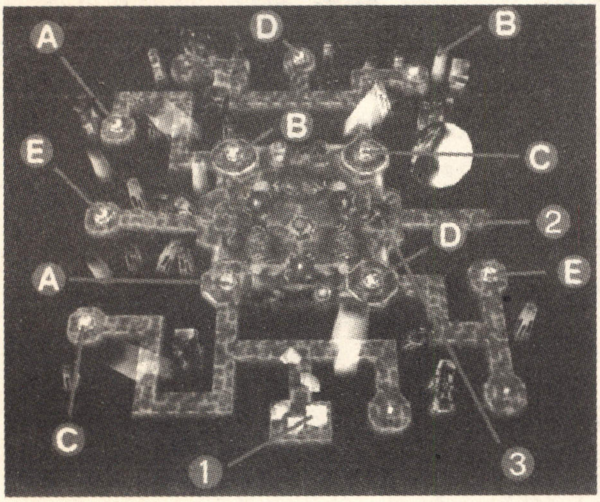


①第 2 阶层・光 1
②第 2 阶层・暗 1
③存储点

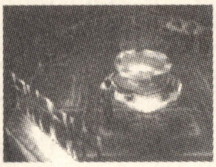
楼层解说

在此先应乘上蓝色装置，这样颜色应会马上变红，乘上从中出现的玉，途中换上其它的玉，可自动被带到其它的装置去。如此反复让所有都变红，东侧的两个玉的轨道就会改变，乘上这里的玉，就可以去 2 了。

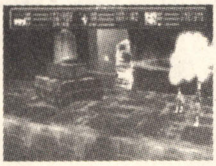
●第 2 阶层・暗 1



①第 2 阶层・光 2
②第 2 阶层・暗 2
③存储点

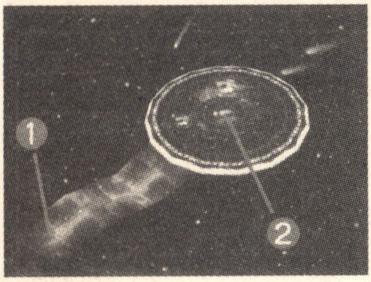


※在光 1・暗 1 中 WARP 的路线不同。



※A－E 有 WARP 点，在同样标志的位置移动。

●第 2 阶层・暗 2…



①第 2 阶层・暗 1
②控制塔

楼层解说

这里的暗之楼层基本上是与光的一方一样的，但是暗 1 中央的装置部分给破坏了，没必要解迷。在暗 2 中有 RUHA 在等候。

深洞构造分析 2

第 2 阶层・光 1
使用 WARP 点，至地图中央
▼
让所有的玉发生场所变红
▼
从 2 到第 2 阶层・光 2

第 2 阶层・光 2
从 2 到第 2 阶层・暗 1

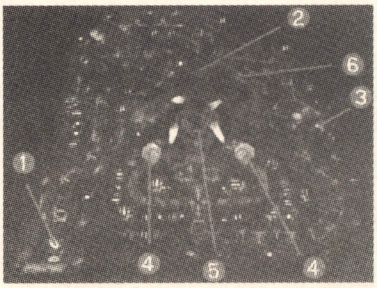
第 2 阶层・暗 1
从 2 到第 2 阶层・暗 2

第 2 阶层・暗 2
在 2 与 RUHA 战斗后
得到 CARD KEY 前往控制塔

控制塔
破坏秘密盒子并前进
在 3 得到摇控开头
▼
在 2 乘上飞船
▼
在 3 附近用移动地板至 4
▼
在 4 使用 CARD KEY
▼
从 5 进入控制塔（与 T・O 战斗）

●控制塔

①第 2 阶层・暗 2
②飞船
③摇控开关
④管理系统
⑤塔内部
⑥存储点



楼层解说

这个地区基本上是一条路，途中破坏秘密盒子就可避开电磁波前进。3 的宝箱可拿到摇控开关，往后的每一步都要稳妥进行。

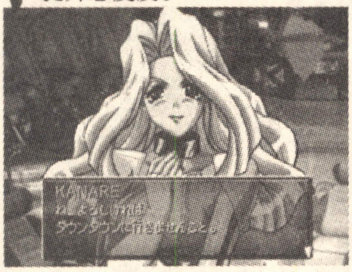
德川学园キヤラ别イベントリスト

发生场所	日时	备考	CG
■AOI			
SP ネスト	1月1日	恋爱度最高时发生	×
SP ネスト	5月5日		○
SP ネスト	9月10日~10月9日	恋爱度较高时发生	×
SP ネスト	10月10日	生日事件	×
SP ベース	11月2日	恋爱度低时发生	○
■KANARE			
SP ネスト	1月1日	恋爱度最高时发生	×
SP ネスト	5月6日		○
SP ネスト	9月11日~10月10日	恋爱度较高时发生	×
SP ネスト	10月11日	生日事件	×
SP ベース	11月2日	恋爱度低时发生	○
■NARUMI			
SP ネスト	1月1日	恋爱度最高时发生	×
SP ネスト	3月15日~4月14日		×
ジャンクショップ	4月15日	恋爱度较高时发生	×
ジャンクショップ	10月20日	生日事件	○
SP ベース	11月2日	恋爱度低时发生	○
■CHIHAYA			
SP ネスト	1月1日	恋爱度最高时发生	×
SP ネスト	6月18日~7月17日	恋爱度较高时发生	×
SPベース、SPネスト	6月30日		○
SP ベース	7月1日	????	○
SP ベース	7月18日	生日事件	×
SP ベース	10月15日	恋爱度较高时发生	○
SP ベース	11月2日	恋爱度低时发生	○
■NISHIKI			
SP ネスト	1月1日	恋爱度最高时发生	×
SP ネスト	4月1日~4月31日	恋爱度较高时发生	×
ダウンタウン	5月1日		×
ゲームセンター	7月7日		○
ゲームセンター	9月9日		○
住居ブロック	11月11日		○
■FUSHIMI			
SP ネスト	1月1日	恋爱度最高时发生	×
SP ネスト	4月1日~4月31日	恋爱度较高时发生	×
住居ブロック	5月1日	生日事件	×
ゲームセンター	7月7日		○
住居ブロック	9月10日		○
住居ブロック	11月11日		○
■IZUMI			
制御ルーム入口	1月1日		○
ダウンタウン	6月6日		○
ダストシュート奥	8月18日	恋爱度较高时发生	○
SP ネスト	8月30日~9月29日	恋爱度较高时发生	×
ダウンタウン	9月30日	生日事件	×
■MIZUHO			
SP ネスト	1月1日	恋爱度最高时发生	×
SP ネスト	1月28日~2月27日	恋爱度较高时发生	×
ゲームセンター	2月28日	生日事件	×
ゲームセンター	5月15日	????	○
ゲームセンター	7月7日		○
住居ブロック	8月8日		○

CHECK 事件部分

这里的 LIFE AREA 事件大多重要度不高。除了那些喜欢收集插图的人之外，不必过于勉强，最先应尽量在战斗中提升恋爱度。





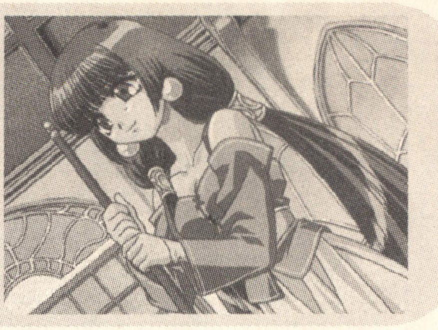
德川学园アイテムリスト

名称	攻击力	防御力	素早	知识	容姿	幸运	备考
●武器							
スピードカッター	14	0	8	0	4	4	
スタンガン	12	4	0	0	0	0	
サイレンスナイフ	14	0	8	0	8	0	
SP アームズ	16	0	0	0	6	0	
SP マグナム	18	0	0	0	6	0	
SP ミニオート	5	0	0	0	4	4	全体攻击可能
ヘヴィーアームズ	20	0	0	0	6	5	
パワースタンガン	18	4	0	0	0	0	
ソニックショット	20	0	6	0	0	0	
グレネード	10	0	−2	0	−4	0	全体攻击可能
SP ブレード	26	5	0	0	10	0	
SP アサルト	30	0	10	0	8	0	
マイクロウエーブ	34	0	0	0	2	4	
欠 SP ショット	36	0	0	0	2	0	
ニードルガン	37	0	6	0	5	8	
ハイメガブレード	42	5	0	0	13	0	
ヘワィーアサルト	16	0	−5	0	0	0	全体攻击可能
ライトニングガン	16	0	10	0	0	0	全体攻击可能
レーザーライフル	48	0	10	0	0	0	
マイクロミサイル	18	0	0	0	0	0	全体攻击可能
エクスカリバー	64	5	8	4	16	10	
ネクライム	48	5	−8	−4	−2	−5	
ナパームルカノン	23	0	−10	0	−2	0	全体攻击可能
SPAM モーロス	58	10	0	0	8	0	
SPAM エリス	64	0	12	0	10	0	
ゼゴズピタナトス	69	2	2	2	6	2	
SPAM ネメシス	75	0	0	8	12	8	
DHAM ニュクス	30	0	−5	0	2	0	全体攻击可能
DHAM カオス	40	0	−5	0	2	0	
●防具							
ノーマルスーツ	0	10	0	0	5	0	
バトルスーツ	0	20	0	0	5	0	
テラスーツ	0	30	−4	0	8	0	
エクサスーツ	0	40	−8	0	8	0	
ガーディアン	0	50	0	0	15	0	
ナノジャケット	0	20	0	0	10	6	NISHIKI 专用
ガードジャケット	0	40	0	0	12	8	NISHIKI 专用
コマンダースーツ	0	40	0	5	6	0	CHIHAYA 专用
パリアコマンダー	0	50	0	10	12	0	CHIHAYA 专用
ナノコート	0	20	0	6	10	0	FUSHIMI 专用
ガードコート	0	40	0	12	12	0	FUSHIMI 专用
アーミースーツ	0	20	8	0	4	2	IZUMI 专用
シャドウスーツ	0	40	16	0	10	2	IZUMI 专用
●盾							
ノーマルシールド	0	8	−2	0	0	0	
バトルシールド	0	12	−4	0	0	0	
テラシールド	0	16	−6	0	0	0	
エクサシールド	0	20	−8	0	0	0	
ディムエンダー	0	24	−10	0	0	0	
ファイアウォール	0	24	6	0	4	6	NISHIKI 专用
バインドマント	0	22	0	4	4	0	CHIHAYA 专用
キャンセラー	0	20	0	8	4	0	FUSHIMI 专用
シャドウガーター	0	16	6	0	4	0	IZUMI 专用
●装饰品							
ヘッドカバー	0	8	0	0	2	0	
テラヘッド	0	12	0	0	3	0	
エクサヘッド	0	16	0	0	4	0	
プリティーリボン	0	14	0	6	20	6	NISHIKI・FUSHIMI 用
コマンダーヘッド	0	14	0	10	6	0	CHIHAYA 专用
ノーマルアーム	0	6	0	0	2	0	
テラアーム	0	12	0	0	6	0	
ノーマルレッグ	0	6	2	0	2	0	
テラレッグ	0	12	6	0	6	0	
スリップブーツ	0	16	5	0	10	5	NISHIKI 专用
コマンダーレッグ	0	18	0	10	10	0	CHIHAYA 专用
ルナブーツ	0	14	0	10	10	5	FUSHIMI 专用
アサシンレッグ	0	16	10	0	10	0	IZUMI 专用
●アクセサリー							
グランドシンホル	0	0	0	0	0	0	消费 MP1 /2
ヒューシンボル	0	0	0	0	0	0	恋爱度低下 1 /2
ヘブンシンボル	0	0	0	0	0	0	敌人会心攻击无效化
ヘッドギア	0	10	0	0	6	0	
アームギア	10	0	0	0	10	0	
イヤーギア	0	0	0	0	10	12	
レッグギア	0	0	10	0	8	0	
八贤者の印	0	0	0	0	8	0	恋爱度上升 1.2 倍
ブースター	0	0	0	0	10	0	FUSHIMI 专用
シャドウギア	0	0	0	0	12	0	IZUMI 专用
オートヒーラー	0	0	0	0	10	0	CHIHAYA 专用、HP 回复效果
ダブルロック	0	0	0	0	13	0	NISHIKI 专用、会心率上升
生命维持装置	0	0	0	0	6	0	50% 即死无效化

游戏技巧

本游戏中没有钱和商店的概念，不能把在洞中得到的武器和道具卖掉。如果不让道具表变乱，所以一旦得到强力一些的武器和防具，就把不要的道具扔了罢。

让战斗中气绝了的女孩子回复时，尽量用主人公的手而且用魔法（程序）进行回复，原因可能是用道具回复会让好感度下降，大家记住了吧！记下来照办就是了。





打倒幻想世界中的魔物

主人公被这个世界的大魔道士作为勇者召唤来，与チハヤ对话后故事就正式开始了。此后可去除孤儿院之外的所有地点，与所有女孩子交谈。然后去借“月”系列的装备（イズミ没有）。然后从古代遗迹去スピリチュア的地点，故事会进入气绝世界（自动进行）。醒来后与ミズホ交谈就可以自由行动。



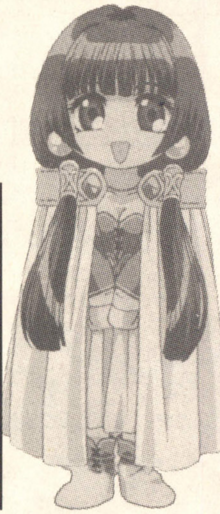
LIFE AREA 的流程

和チハヤ・カルハード交谈
与全员交谈，借到所有月的装备
从古代遗迹到深洞去与スピリチュア战斗，之后气绝
在马小屋醒来
与女孩子交谈，取得月的装备
和ミズホ交谈，自由行动

在ブルームーン LIFE AREA 的行动

在这个世界的 LIFE AREA 中，所有的地点都有可能出现多个女孩子，详细情况请见下表，寻找女孩子的部分在三个世界中最轻松的，但是在城の中庭・ゴールド邸・妖精の森中，有时女孩子会在比较远的地区，在画面上比较小，注意不要看漏了。

	アオイ		カナレ		ナルミ		チハヤ		ニシキ		フシミ		イズミ		ミズホ	
	午前	午后	午前	午后	午前	午后	午前	午后	午前	午后	午前	午后	午前	午后	午前	午后
大神殿	○	○			○	○	◎	◎					○	○		
城の玉座の间	◎	◎	○	○	○	○	○	○							○	○
城の中庭	○	○	○	○	○	○							○	○	○	○
ゴールド邸	○	○	◎	◎			○	○							○	○
主人公の家									○	○	○	○	○	○	◎	◎
孤儿院					○	○	○	○							○	○
酒场			○	○	○	○										
妖精の森									◎	◎	◎	◎	○	○		
废墟							○	○	○	○	○	○	◎	◎		
古代遗迹					◎	◎			○	○	○	○	○	○		



提升恋爱的技巧～ブルームーン篇

这个世界的故事攻略是从恋爱度最低的状态下开始的，但要提升也并非难事。只要在选择以战斗为中心还是世界为中心上没有失误的话，恋爱度可以逐渐提高。战斗后回到 LIFE AREA 进行回复，并多于人交谈就可以了。



▼◀在交谈时会有大量事件发生，另外这里的战斗更容易提升恋爱度。

CHECK 地型情况

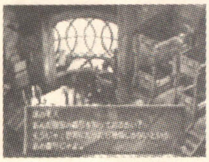




与前一情况相比，这里的地形构造更加简单，常常只有一个画面。但城的中庭和妖精的森林很大，要多观察观察。

谜之老人在此

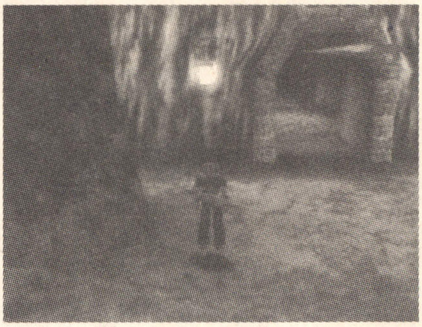
在ブルームーン世界中，输入密码后就可得到珍贵道具的谜之老人就在这个孤儿院中，因为画面很暗，所以要认真寻找。



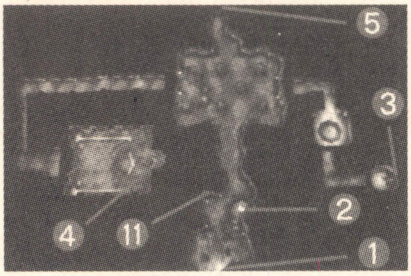


最 RPG 化的巨大深洞

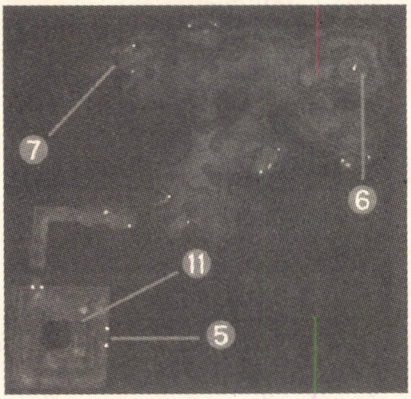
就地图面积而言，这里在三个世界中是最大的。因为前进途中会有大量的陷阱，所以显得 RPG 的气氛更加浓一些。但是道路基本上都属于一条直路型，只要了解了其中的构造攻略就不会很辛苦。在通过战斗不断升级的同时勇往直前，就一定会柳暗花明。



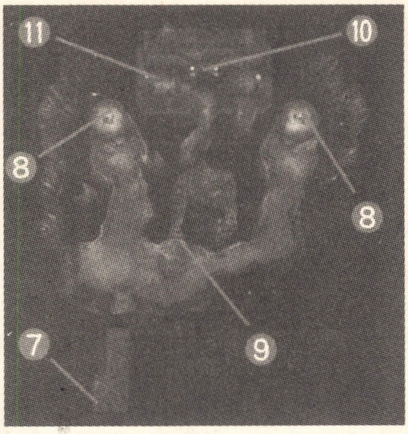
●第 1 阶层・洞窟入口



●第 1 阶层・洞窟入口



●第 1 阶层・复活的泉



①ライブエリアへ
②ワープポッド
③スイッチ
④光ゴケ
⑤黑暗エリアの女神へ
⑥复活的泉
⑦隐された教会へ
⑧石版を置く场所
⑨守り神の手
⑩イフリートの部屋へ
⑪セーブポイント

深洞结构分析 1

第 1 阶层　洞窟入口
在 3 按下开关
（途中的房间内会有战斗发生）
▼
前往 4，从石像得到光ゴケ
▼
从 5 通过黑暗地区的女神到达复活之泉

第 1 阶层　复活の泉
在 6 有拿到“神的心脏”的黑暗地区的女神，对女神像使用宝石。
水涌，发生回复效果
▼
从 7 去隐藏教会得到两个“石的メダル”，打开房间深处的门到守护神那里去。

第 1 阶层　静かなる守り神
在 8 使用“石的メダル”，可以通过 9 了。
▼
从石去イフリ一ト的房间

第 2 阶层　静寂の森
在 A 得到石版
▼
从 2 去风之草原

第 2 阶层　风の草原
在 B 得到石版
▼
从 5 去キノコの森

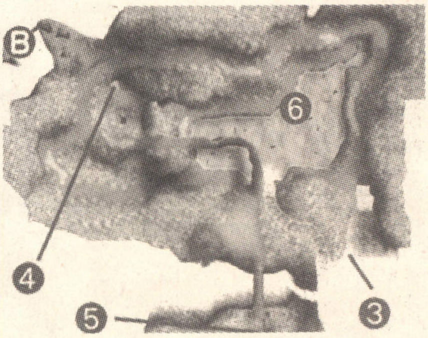
第 1 阶层

在去按下洞窟入口 3 的开关时，在途中的房间内碰到烟雾后就会发生战斗。按下开关就可以前往 4。在复活之泉从 5 去 6－7 时的需要乘上活动的地板。5 的房间中央的卡上有从上方看不到的宝箱。从 7 可以去教会，如果不在入口附近宝箱中拿到门的钥匙就不能进入。此后在教会内部得到两个“石的メダル”，然后去深处的守护神那里。解除掉 8 的机关后，石像移动就可以进入建筑物了。

●第 2 阶层・静寂的森林

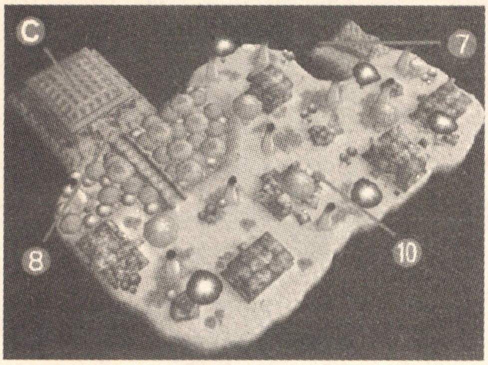


●第 2 阶层・风的草原

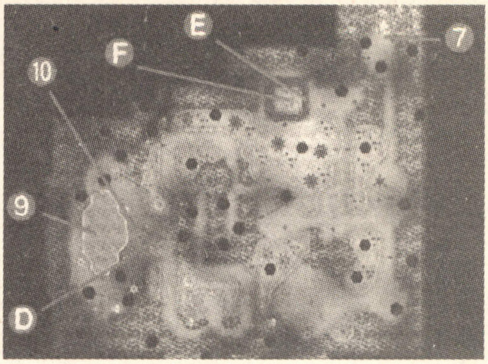


①第 1 阶层・イフリ一トの部屋
②风の草原
③静寂の森
④宝箱の部屋
⑤キノコの森
⑥存储点

●第 2 阶层・キノコの森



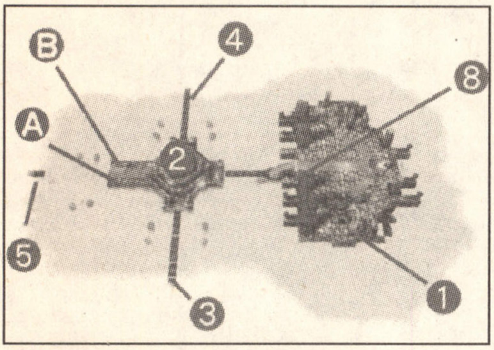
●第 2 阶层・幻惑の树海



⑦风の草原
⑧祭坛の纵穴
⑨オリハルコンゴーレムの部屋
⑩存储点

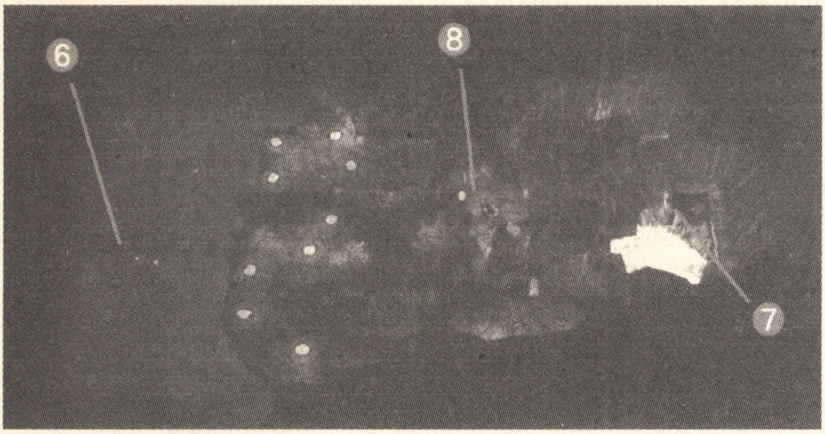
◀在第二层的风之草原中，由于跳跃动作不便，前进变得更加困难了，在**キノコの**森应先确认位置后再前进。

●第 3 阶层・水の神殿

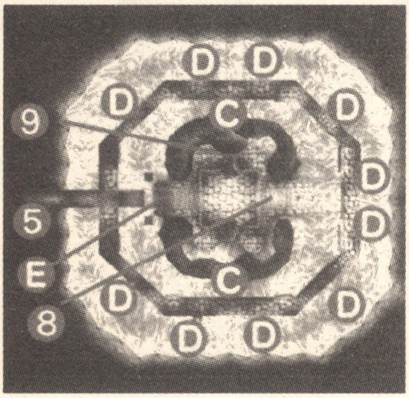


①第 2 阶层・オリハルコンゴーレムの部屋
②信息
③热风の谷
④寒空の海岸
⑤石の参道
⑥水の神殿
⑦火龙
⑧スピリチュア
⑨存储点

●第 3 阶层・热风の谷



●第 3 阶层・炎の神殿



第 2 阶层

第 2 阶层中最重要的事情就是不要忘了得到落下石版。在到幻惑的树海之前没有机关可顺利前进。只有从キノコの森到祭坛纵穴后才可以到风之草原的有宝箱的房间 4 去。

深洞结构分析

第 2 阶层　キノコの森
在 8 的建筑内 C 点得到石版
从屋内的洞前往幻惑的树海

第 2 阶层　幻惑の树海
在 D 得到石版
▼
在 E 读信息，在 F 使用石版
▼
从 9 去オリハルコンゴーレムの部屋

第 3 阶层　水の神殿
从 3 去热风之谷

第 3 阶层　热风の谷
在 7 得到“热き炎”
▼
从 6 回到水之神殿

第 3 阶层　水の神殿
从 4 去寒空海岸得到“冷たき炎”
（与冷龙战斗）
▼
在 2 听到信息在 A 的石像用“热き炎”，在 B 的石像使用“冷たき炎”
▼
从 5 前往炎的神殿。

第 3 阶层　炎の神殿
在 C 听到信息，再把 D 点的石像转朝向神殿的中央
▼
通过 E，与在 8 的スピリチュア战斗

第 3 阶层

从水的神殿到热风之谷或寒空的海岸，可任选一个先去，热风之谷中的宝箱不易拿到东西。在 7 附近的宝箱必须远离后回来再拿，途中的宝箱只能用跳跃来取。因为里面放的是强力的武器和道具，所以尽可能都拿到。在炎之神剑中应使石像面对神殿中央，转动时千万不可失误。

ブルームーンキャラ别イベントリスト…………

发生场所	日时	备考	CG
■アオイ			
主人公の家	9月22日~29日	恋爱度最高时发生	×
城の玉座の间	9月30日	上面的事件已发生	×
主人公の家	4月13日~19日	恋爱度较高时发生	×
城の玉座の间	4月20日	生日事件	×
城の中庭		达到一定恋爱度	○
主人公の家		恋爱度较高时发生(扫除)	○
城の玉座の间	1月1日		×
城の中庭	3月1日~30日		×
城の中庭	5月25日		×
城の中庭	8月1日~10日		×
城の玉座の间	12月25日~31日		×
■カナレ			
主人公の家	9月22日~29日	恋爱度最高时发生	×
ゴールド邸	9月30日	上面的事件已发生	×
主人公の家	4月14日~20日	恋爱度较高时发生	×
ゴールド邸	4月21日	生日事件	×
ゴールド邸	7月中		○
ゴールド邸		达到一定的恋爱度	○
主人公の家		看见アオイ扫除	○
ゴールド邸	1月1日		×
ゴールド邸	3月10日~20日		×
ゴールド邸	5月25日		×
ゴールド邸	8月1日~10日		×
ゴールド邸	12月25日~31日		×
■ナルミ			
主人公の家	9月22日~29日	恋爱度最高时发生	×
古代遗迹	9月30日	上面的事件已发生	×
主人公の家	11月1日~7日	恋爱度较高时发生	×
古代遗迹	11月8日	生日事件	×
酒场	6月中	达到一定的恋爱度	○
古代遗迹	好感度一定以上		○
古代遗迹	1月1日		×
古代遗迹	3月1日~30日		×
古代遗迹	5月25日		×
古代遗迹	8月1日~10日		×
古代遗迹	12月25日~31日		×
城の中庭	ニセ王イベント终了后	恋爱度较高时发生	×
■チハヤ			
主人公の家	9月22日~29日	恋爱度最高时发生	×
大神殿	9月30日	上面的事件已发生	×
主人公の家	5月26日~6月2日	恋爱度较高时发生	×
大神殿	6月3日	生日事件	×
大神殿	偶数月15日		○
孤儿院	奇数月15日	午前大神殿的浮现	○
大神殿		恋爱度较高时发生	○
大神殿	1月1日		×
大神殿	3月5日~20日		×
大神殿	5月25日		×
大神殿	8月1日~10		×
大神殿	12月25日~31日		×
■ニシキ			
主人公の家	9月22日~29日	恋爱度最高时发生	×
妖精の森	9月30日	上面的事件已发生	×
主人公の家	12月3日~9日	恋爱度较高时发生	×
妖精の森	12月10日	生日事件	×
妖精の森	2·6·10月中	马戏团	○
古代遗迹	5月中	收集武器	○
妖精の森	1·5·9月1日~10日		×
妖精の森	1月1日		×
妖精の森	3月1日~10日		×
妖精の森	5月25日		×
妖精の森	8月1日~10日		×
妖精の森	12月25日~31日		×
妖精の森	11月10日~20日		×
■フシミ			
主人公の家	9月22日~29日	恋爱度最高时发生	×
妖精の森	9月30日	上面的事件已发生	×
主人公の家	12月3日~9日	恋爱度较高时发生	×
妖精の森	12月10日	生日事件	×
妖精の森	5月中	看见ニシキ收集武器	○
妖精の森	1·5·9月1日~10		×
妖精の森	2·6·10月中	马戏团	○
妖精の森	1月1日		×
妖精の森	3月1日~10日		×
妖精の森	5月25日		×
妖精の森	8月1日~10日		×
妖精の森	12月25日~31日		×
妖精の森	11月10日~20日		×
■イズミ			
主人公の家	9月22日~29日	恋爱度最高时发生	×
废墟	9月30日	上面的事件已发生	×
主人公の家	1月30日~2月6日	恋爱度较高时发生	×
废墟	2月7日	生日事件	×
废墟	12月~2月4日		○
废墟	3月中		○
废墟	6月中		○
废墟	1月1日		×
废墟	3月20日~30日	恋爱度高的话内容会变化	×
废墟	5月25日		×
废墟	8月1日~10日		×
废墟	12月25日~31日		×
■ミズホ			
主人公の家	9月22日~29日	恋爱度最高时发生	×
酒场	9月30日	上面的事件已发生	×
主人公の家	9月6日~12日	恋爱度较高时发生	×
酒场	9月13日	生日事件	×
废墟	8月13日~15日	达到一定的恋爱度	○
酒场	6月中	达到一定的恋爱度	○
酒场	1月1日		×
酒场	3月1日~30日		×
酒场	12月25日~31日		×

ブルームーンアイテムリスト…………

名称	攻击力	防御力	素早	知识	容姿	幸运	备考
●武器							
ダガー	10	0	0	0	0	0	
わき差し	12	0	0	0	3	0	
スモールレイピア	1	0	0	0	5	0	ニシキ专用
ショートロッド	9	0	0	0	5	0	フシミ专用
マジックロッド	8	0	0	0	4	0	
ハンドアックス	18	0	0	0	-7	0	
ショートソード	12	0	0	0	7	0	
ロングソード	18	0	0	0	10	0	
ソウルブレード	60	0	0	0	8	0	HP 量左右攻击力变化
マジックイーター	18	0	0	0	8	0	受魔法攻击后攻击力 UP
フェアリーロッド	5	0	0	0	12	0	战斗中 MP 消费一半,フシミ专用
刀	30	0	0	0	14	0	
アンデッドキラー	23	0	0	0	5	0	
ヒールロッド	9	0	0	4	4	0	战斗中回复魔法的效果 2 倍
バトルアックス	38	0	-6	0	-8	0	
忍者刀	33	0	6	0	0	0	
バルキリーソード	29	0	8	0	10	0	ニシキ专用
バスターソード	38	0	0	0	8	0	
クリスタルロッド	15	0	0	10	11	0	フシミ专用
ブラッディソード	8	0	0	0	-9	8	
サンダーロッド	4	0	0	15	0	0	全体攻击可能
ファイアーソード	12	8	0	0	0	0	全体攻击可能
グランハンマー	16	-2	0	-5	-15	0	全体攻击可能
オーラソード	74	3	10	0	12	0	ニシキ专用
ハートブレイカー	28	-10	-10	-10	30	5	与女子恋爱度高会心率上升
ドキドキロッド	30	0	0	-10	16	22	ミズホ使用、ミズホ的变爱度 UP
キングズブレード	61	0	5	5	5	8	アオイ使用、特殊效果追加
クイーンレイピア	60	0	0	10	10	10	カナレ使用、特殊效果追加
月光	70	0	15	0	8	0	イズミ使用、特殊效果追加
セイルリート	78	4	4	0	18	12	
●铠							
革铠	0	15	0	0	0	0	
铁铠	0	25	0	0	5	0	
银铠	0	30	0	0	10	0	
金铠	0	35	-10	0	15	0	
龙铠	0	40	0	0	20	0	
精灵の铠	0	16	0	0	5	0	ニシキ专用
大精灵の铠	0	50	0	0	20	0	ニシキ专用
祈りの衣	0	14	0	0	5	0	チハア专用
天の法衣	0	25	0	0	15	0	チハア专用
精灵の衣	0	18	0	0	5	0	フシミ专用
大精灵の法衣	0	35	0	0	15	0	フシミ专用
锁かたびら	0	16	0	0	0	0	イズミ专用
忍び装束	0	35	10	0	10	0	イズミ专用
月の铠	0	50	0	0	30	0	
●盾							
革盾	0	6	0	0	0	0	
铁盾	0	10	0	0	5	0	
银盾	0	15	0	0	10	0	
金盾	0	20	-5	0	15	0	
龙盾	0	25	0	0	20	0	
大精灵の盾	0	30	0	0	20	0	ニシキ专用
祈りのケープ	0	20	0	0	20	0	チハア专用
大精灵の羽根	0	20	0	0	20	0	フシミ专用
忍び襟巻	0	18	8	0	15	0	イズミ专用
月の盾	0	40	0	0	30	0	
●装饰品							
革ぼうし	0	4	0	0	0	0	
银ガブト	0	8	0	0	6	0	
龙カブト	0	16	0	0	12	0	
天使の羽根ぼうし	0	18	0	0	10	5	ニシキ·フシミ用
天の发饰り	0	10	0	5	10	0	チハア专用
月のカブト	0	24	0	0	18	0	
银のコテ	0	10	0	0	8	0	
龙のコテ	0	16	0	0	16	0	
银のブーツ	0	9	0	0	8	0	
龙のブーツ	0	15	6	0	16	0	
大精灵のブーツ	0	20	0	0	16	5	ニシキ专用
天の手袋	0	13	0	5	16	0	チハア专用
大精灵の手袋	0	15	0	5	16	0	ニシキ专用
忍びのこて	0	14	5	0	16	0	イズミ专用
●アクセサリー							
地の纹章	0	0	0	0	10	0	消费 MP1 /2
人の纹章	0	0	0	0	15	0	恋爱度低下 1 /2
天の纹章	0	0	0	0	10	0	敌的会心攻击无效化
头饰り	0	12	0	0	10	0	
腕饰り	10	2	0	0	5	0	
耳饰り	0	2	0	0	10	10	
足饰り	0	2	10	0	6	0	
爱の印	0	0	0	0	10	0	恋爱度上升 1.2 倍
精灵の印	0	0	0	0	10	0	ニシキ专用、回避率 UP
忍びの卷物	0	0	0	0	10	0	イズミ专用、会心率 UP
天の绢	0	0	0	0	10	0	チハア专用、HP 回复效果
见切りの眼镜	0	0	0	0	10	0	フシミ专用、会心率 UP
魂の呼び声	0	0	0	0	0	0	50% 即死无效化
月のしずく	10	10	10	0	25	0	
月水晶	0	10	0	10	25	0	
月のお守り	0	10	0	0	25	10	

游戏技巧

降低女孩子的恋爱度最有效的方法，就是让其离开队伍。即使拒决的话也要坚持，这样承诺时加入后还可再次离开。这样反复下去的话，一下子就会让恋爱度剧减(也有不减的人)。用这个方法在第3个世界调节恋爱度。

在ブルームーン如想单纯靠战斗力决定队伍的话，应让アオレ或カナレ加入。在第3阶段，她们可得到装备后产生特殊效果的武器。如主人公和另一人与敌人战斗时，应让另一人拿到可全体攻击的武器。

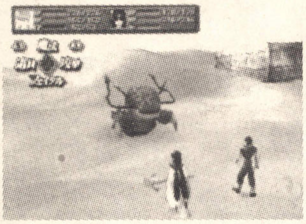


在最后的迷宫中找到你真实的爱

经历了无数的冒险和战斗以后，在本世界中能够成为同伴的人里，要能作为本作的女主人公只应有一个女孩子(这也是无数游戏必然规律)，也就是说从此以后的冒险就必须两个人一同进行，当然要面对的战斗也需要两个人一同来完成，所以在到达这里之前一定要选择好女主人公的对象。这里的状态是继承了前一个世界的状态，所以尽可能多的提升级别，最低也应该有40级以上。

本世界中的开始是下图中的房间，光从地图上看，就已经感觉到即将面临最后的挑战，还有什么准备不周的呢？那么在这里就应该尽快做好面临最终挑战的准备。另外，下图中的房间还有存储点和回复点，所以应以这里为冒险的根据地，提升等级的最后准备工作，理所应当在这里完成！





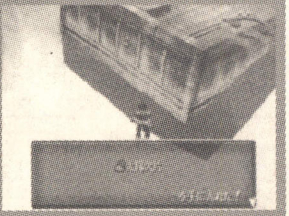
最后迷宫中的道具

这里的道具和装备继承了前一个世界中的名称，而且得到的物品也完全一样，因此在前一个世界中尽可能按自己的感觉来玩。另外，至于武器可出现在任何世界且名称不变，本世界中藏有最强的武器。

●武器
主人公一个。女主人公用的有三种(得到的只一种)。

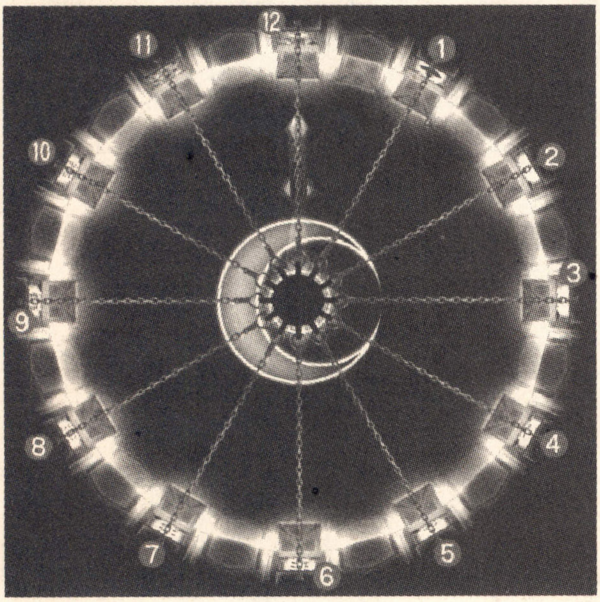
●普通道具
从宝箱中得到和道具，只能用来作为回复。

●世界道具
名称不同，基本上都是作为游戏关键部分。



▲这个世界的宝箱看上去是闪着绿光的物品，拿走后光芒消失。

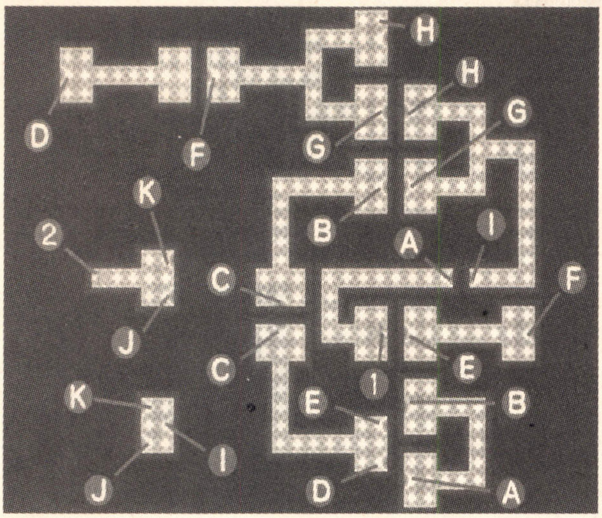
●时の间



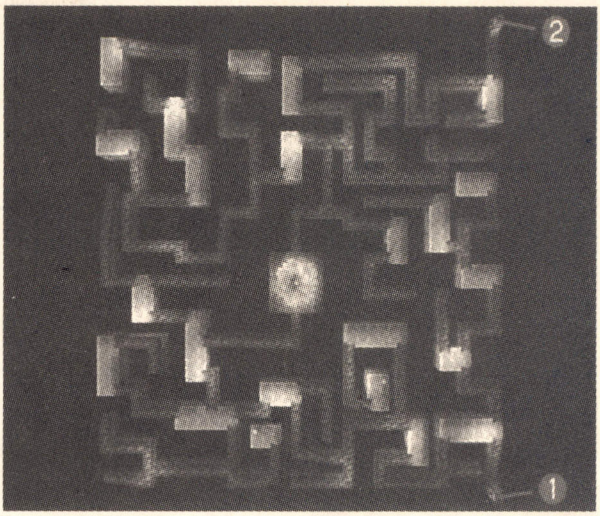
各房间的过关条件

①石碑の间 读所有柱子上写着的信息。	⑦宝物の间 用在8得到的妖精钥匙打开宝箱，打倒中间的敌人。
②幻镜の间 进入入口，再从出口出去。	⑧草原の间 得到妖精钥匙。
③花坛の间 在9得到植物成长促进剂，在花坛使用。	⑨森林の间 进行三回战斗，得到三个植物成长促进剂。
④沙漠の间 拾到落下的人偶，拿走它。	⑩少女の间 拾到落下的人偶，拿走它。
⑤反面の间 听到反面的话。	⑪废墟の间 打倒ランスロット、オジエ、ラ・イア、クヘトール。
⑥迷宫の间 进入入口，走出出口。	⑫愈しの间 沐浴回复体力之光。

●幻境の间

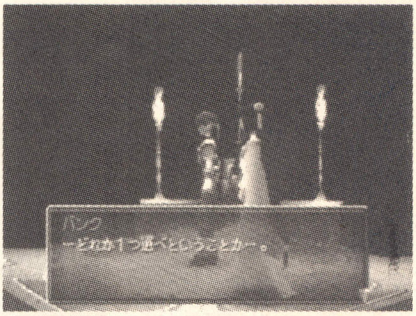


●迷宫の间

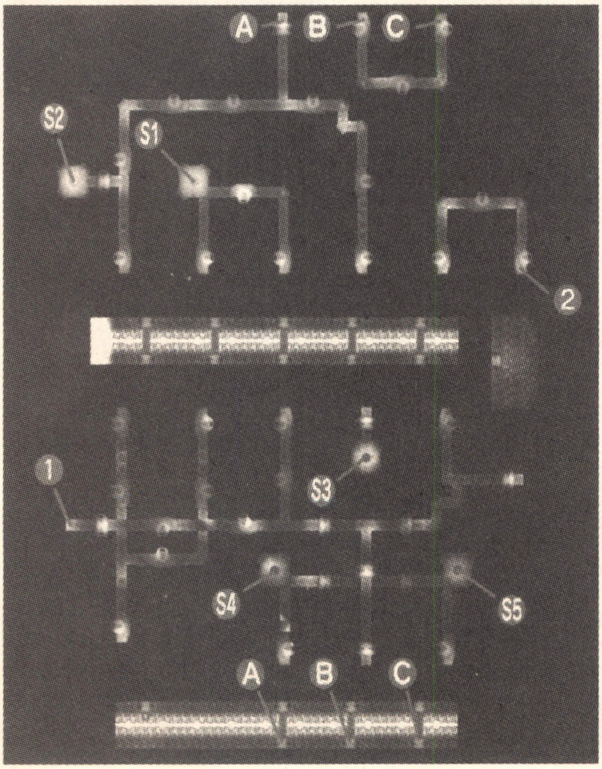


前半部攻略要点

首先是幻镜之间。这里的分差点(H 和 G、K 和 J 可随意通过),只要最后到达 2 这里就算过关了。4 的沙漠之间的人偶落在房间入口向北的方向。6 的迷宫之间不存在陷阱,只需向通往 2 的出口走。8 的草原之间,调查应在西南的树,并得到"果实",放在中间的树上,离开房间,然后再进入房间,树上就会出现钥匙。通过所以的房间后在 1 和 12 之间通过到达后半部回廊的门,就会在 6 和 7 之间出现可得到女主人公专用的最强武器的房间。这是向后前进之前必须要得到的。

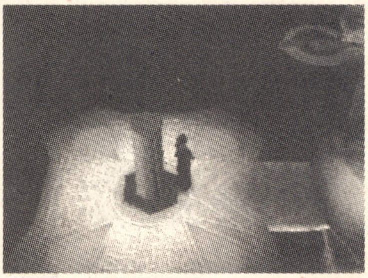


●苍き回郎・赤き回郎・白烟の回廊…



后半部攻略要点

在 S1－S5 之间的开关全部按下后就可以到 2 去了。基本上是从 S1－S5 的按顺序进行,但按 S4 时要先绕道去 S3 之后在回来。如果不注意这一点的话,之后也不可能进行下去。

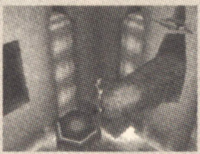


▲这个石柱是回廊的开关,必需让其位于地面之下。

最后等待你的"SONATA"的秘密是?

经过道道难关,主人公和女主人公终于来到了最后的房间。在此之前会出现一个预想之外的人物,把这个世界的秘密和主人公往返于三个世界的理由告诉玩者,此外此人还会对主人公提出某种要求。





▲◀乘上这个台座后,就再也回不来了。要在整理一下自己的装备,在万无一失的情况下向前。



全体人员亲密度上升完全攻略

吸血鬼传说

机种:PS　厂商:ARTDINK　类型:AVG　媒体:CD－ROM

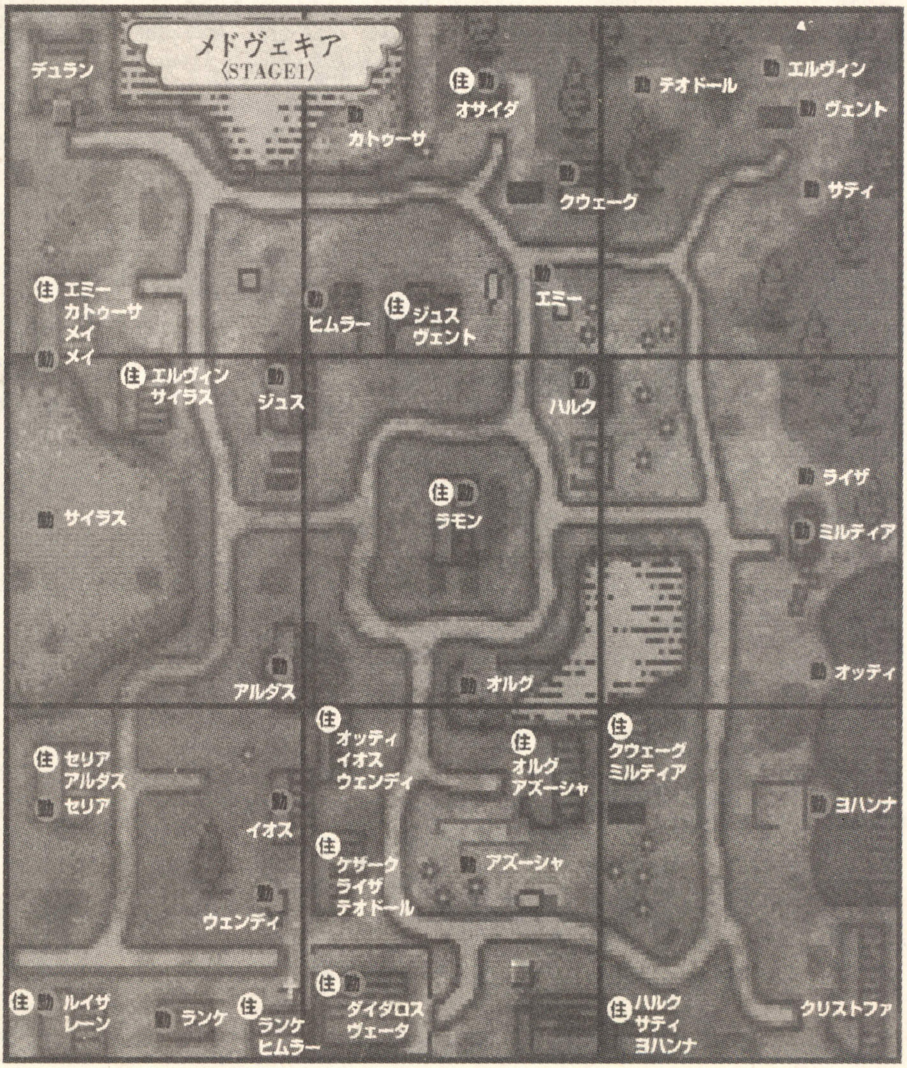


全新感觉的作品，整部游戏是以操纵吸血鬼作为主角，在过去很少有这种类型的作品出现。游戏中的吸血鬼造型很像著名演员……想必有许多朋友是因为本作的人物设计，而进行这部作品的。

因为游戏的难度并不是很高，所以本攻略只针对提升所有人物亲密度。



主人公初登场街道的人员分布图



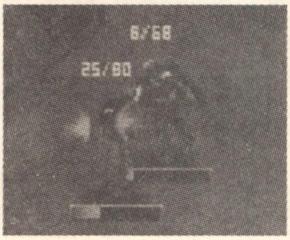
白天

在白天的时候主人公要进行必要的工作，而这个时候同时也可以提升主人公与所有居民的好感度，这一好感度上升，可以使夜间吸血的行为更为有效和安全。



黑夜

作为吸血鬼来说，一到夜晚他的工作就不用多说了。利用白天积累的亲密度可以去进行吸血的活动，这可能是本作能够吸引大家的最大魅力。



与住人交谈从中找出亲密度

亲密度总分为6段（0－5－20－30－40－80），按亲密度吸血时，ノスフエラトウイヒ的情况有所变化。要提升亲密度，去工作场交谈或在自宅，途中交谈即可。亲密度每日只有上升一次，对于初见面的人，访问自宅的会谈（亲密度为5），或当天去工作场交谈（亲密度为20）的话，亲密度会上升两段。在初次见面的状态下访问工作场，亲密度可一下成为20。勤务时间内不能交谈的人物尽可能访问自宅。尽量提升亲密度吧。

在此可以了解到各会话模式和亲密度。与住人交谈时，如进行工作2的会话亲密度为30。工作3的会话亲密度是40。反复交谈也没有工作5出现时，那么与这人个的亲密度已到最高状态了。

ハルク 11:00－16:31

自宅：我是锻冶屋的**ハルク**。你是谁？/我是**クリストフア**。
工作1：这是我的工作场
工作2：平时作锅和农具。别的也有马蹄铁。你～。
工作3：见到村西的井了吗？真精巧啊。这也是我作的，有个细小地方都……
工作4：以前这里可听见打铁声，就一定有孩子来看，真喜欢这行啊。一直在看看。
工作5：锻冶屋修行未完。平时看起来就很难，因为我喜欢这行。

サテイ 11:50～13:59

自宅：我是**サテイ**。你是？/我？**クリストフア**。/你好……。
工作1：啊，**クリストフア**。/是**サテト**。你干什么呢？
工儿2：啊，**クリストフア**。/是**サテト**。真健康啊。/嗯，姐姐她……。
工作3：这样收集树的果子。我不太喜欢树果的面包，不过是种有趣的面包。
工作4：是我，学会作面包了。**クリストフア**要是我哥哥就好了。

ヨハンナ 10:50－17:05

住宅：我是**ヨハンナ**。平时在桥边割草，你是？
工作1：你好，**クリストフア**。/在这里干什么呢？
工作2：你好，**クリストフア**。在这里有事吗？
工作3：**クリストフア**在做事吧。我一直在这里，啊，是来找我的。
工作4：用我家的蜡烛。很重要是家中的工作。**クリストフア**一起…
工作5：运割下的草也很了不起。我是个弱女子。啊，谁能帮我一下……

クヨエーグ 14:10－16:23

自宅：早上好……/……。/（真不客气的人……）
工作1：我在做陶器。你呢？观察别人工作吗？
工作2：你对做陶器有兴趣吗？陶器是平时生活中常用的……
工作3：啊，现在正在陶器的形状，这样用这个调整粘土的形状。用这个烧……
工作4：你不做做试试吗？可以吗？……/哈哈哈，最初还做不太好呀……
工作5：做陶器无论哪里都需要，不能只靠木器呀。

ミルテイア：11:10－16:05

自宅：什么？我没见过你。/我是**クリストフア**。
工作1：**クリストフア**，我是**ミルテイア**。平时在此工作……
工作2：啊，**クリストフア**。注意可别在这里被刺，小心。
工作3：啊，**クリストフア**，你常来这儿啊，这有什么吗？
工作4：用蜂蜜煮水果，放入壶中，可放心保存。因为冬天食物有限……
工作5：知道蜂蜜怎么来的吗，也许你不知道。

オルグ 11:50－13:05

自宅：什么，位大哥哥是谁？
工作1：我在工作，是别人做不了的重要工作。
工作2：到底在干什么？我在拾落穗，很重要的工作。
工作3：收获前，工作是赶走乌鸦。了不起吧，乌鸦很大哟……
工作4：我是**オルグ**。大哥哥呢？/**クリストフア**。/嗯，没听说过。
工作5：我也要成为**クリストフア**。想象**クリストフア**那样，很清闲。

アズーシセ 9:30－15:00

自宅：是谁啊？/我叫**クリストフア**。/啊……
工作1：是**クリストフア**吧。是特地来看我的吗？
工作2：机织是很难的工作，等做出了丝绸就……
工作3：啊，用那里羊毛纺的。把纺出的线织入布匹。做好的布我们自己……
工作4：还有一份工作，啊，这么做出的布是给你的礼品。……
工作5：现在想想如果注意一下牧人的，两种工作也有相近之处，啊，我说什么呢！！……

オツテイ 15:00－15:51

自宅：这是儿子**イオス**的家。我每天钓鱼过日子……
工作1：在这钓鱼。/这能钓鱼吗？/来……
工作2：你叫什么？/**クリストフア**。/是吗，这么说我……。
工作3：今天也钓鱼？/实际上要有鱼竿的话，你看，在那浮着呢。/？竿掉到湖里了吗？/掉下去了……。
工作4：我在这儿唯一钓到的鱼就是你。/是我？/不是，我钓上的是……
工作5：钓鱼很有趣。

イオス 12:20－14:58

自宅：晕是我**イオス**的家，与妻子**ウエンデイ**住在一起。
工作1：我在这里照顾牛，是**イオス**。
工作2：喜欢牛吗？/喜欢，不喜欢。选择哪个都可以。
工作3：过一阵到了冬天，牛与人的食物都少了，把牛杀了做成肉。再放上盐可保存一冬天。
工作4：喂，你的名字？/我？**クリストフア**。/是，是，**クリストフア**。看不惯血吗？/不是……
工作5：人生的秘诀是不要在意。说些什么，做些什么都是好的……

ウエンデイ 11:50－13:35

自宅：没精打彩的孩子。不过没见过你，你叫……？
工作1：什么？**クリストフア**。什么？想用窗帘吗？…
工作2：用手洗是很了不起的，用这个捧，一次又一次的……
工作3：这是肥皂，我做的，做的时候加入了草药，还有香味呢……
工作4：喜欢看人洗衣服吗，还是自己也洗洗吧，要拿出精神来。
工作5：看到晒干的衣服，心情真好啊，你不这么想么？

サザーク 13:00－16:04

自宅：我是主人**サザーク**。到这来也没有酒。
工作1：到我的工作场来有事吗？马上要收获了，做好准备……
工作2：什么？要等到收获，真傻啊，这种等待……
工作3：还是要等到收获的想法。但是，今年地的主人好像病倒了，……
工作4：地的主人担心的是这里人举行的收获祭，等主人身体好了，收获祭也就该开始了。
工作5：村中人都喜欢酒才来的。我们也该做做。

テオドール 11:00－16:03

自宅：你好，我是猎人**テオドール**。
工作1：你的名字是？/我，我叫**クリストフア**。/是吗……
工作2：又是你，有事吗？想打枪吗？
工作4：噢，遗憾，射偏了。到底是你先被发现了。这次打猎失败了，遗憾啊，我……
工作5：我说过有陷阱，对付兔子用的，小心。

テイザ 10:40－16:09

自宅：你好，我是**テイザ**。/我是**クリストフア**。/嗯，**クリ**……
工作1：啊**クリストフア**。你来森林有事？
工作2：这是草药茶。自以前就一直喝，所以一直健康……
工作3：这边长了各种草药，收集起来很方便。之后我要考虑使用方法。
工作4：真的，我在找适合地主人的药草，但为难的是这边没有好药草。
工作5：周围总是草药，连我也有这种香味了。

ダイダロス 9:56－16:01

自宅：我是**ローベルト**。想马上成为这只船的水……。现在～。
工作1：**クリストフア**，我正在做把货物运下船的工作。
工作2：**カルシュタット**停了许多许多的船，据传言……高价物品。
工作3：港口大路一直向南走，有这次没使用的仓库，……但我。
工作4：以前与家人一起乘移民船。船遇到了大风沈沉了……。
工作5：我为了报答从大难中救出我的船长。要努力工作，也许我也。

ウエータ 10:01－16:12
自宅:你好,**ダイダロス**现在病倒了。我是孙女**ウエータ**。
工作1:找我有事?
工作2:我不太常外出……,对不起,是谁做的?……
工作3:我一直想为父亲做个羽毛枕头,但一直没收够羽毛……。
工作4:有些担心祖父,虽然医生来了,但好像被别的事吸引走了。
工作5:我擅长裁缝。但这对祖父却没有用,让人很伤心。

ヒムラー 14:10－17:24
自宅:你很好嘛。与我同岁的男性中,几乎却……
工作1:你在观察我的工作场吗?
工作2:我在这作木鞋。你也在做什么工作吧?
工作3:在那看着,对我的工作什么帮助也没有。
工作4:你不是我的敌人,好,握握手,我是**ヒムラー**。/我是**クリストフア**。/这次……
工作5:这是为你做木鞋。穿上这个,用脚踢牛也没关系。

ランケ 8:20－16:10
自宅:这是**ランケ**家,我是**ランケ**。
工作1:你要用马?我是照料马的**ランケ**。
工作2:马可作各种工作。作为代替,应……
工作3:为了给马喂食,我必须尽早起来。但大家为了马都任劳任怨。
工作4:你这样的绅士会骑马吗?所以要牢牢记住照料马的方法,我来教你……。
工作5:马是重要的劳动力,所以像我这种应付马的人是必须有的。

レーン 10:04－17:00
自宅:欢迎,你是旅行者吗?/不,我从东边的别墅来……
工作1:这里正进行说明,对于你这种人没有用……。
工作2:这里是**はたご**店。我是主人**レーン**。你的名字是?/**クリストファ**……
工作3:在街上追逐很危险。夜里不住宿也很危险,这一带没有别的村子。旅客也……
工作4:来客人了。我要露露自己的手艺了。用便宜材料做出高级料理的手艺。
工作5:只偶尔有客人来,这一带除这里没有别的住的地方,一会儿会做好吃的料理。

ルイザ 7:02－16:40
自宅:早上好,这是我的家,我叫**ルイザ**。
工作1:这是我的杂货铺。从**はたご**店借的地方。
工作2:毛皮或饰带也卖。不为个姑娘卖个吗……
工作3:本来是把商人卖来的东西存起来再卖。因此还算不上个商人。
工作4:你真的什么也不买?/我是买做梳子。/真的,你是个好男人啊。……
工作5:**クリストフア**,再去买点什么…

セリア 8:30－15:30
自宅:早上好。可爱的人,你找谁?/我……
工作1:以前来过吧。我在做果酱。/甜的……
工作2:早上好。今天的心情不错。今天的葡萄酱。
工作3:早上好。今天在做什么?今天是料理……
工作4:这是在做什么?/要做黄油。这样混进盐,等到凝固了……
工作5:下面必须做奶酪……

アルダス 10:05－12:18
自宅:我是主人**アルダス**。有事吗?
工作1:谢谢,年轻人。我在做车工。/是车工吗?
工作2:早上好,年轻人。/我叫**クリストフア**。/啊……
工作3:早上好,**クリストファ**。/这个村子很少有人说话很客气。/这一带……
工作4:是的,这比城里的,人与人的联系弱。全是这么说话的人。
工作5:等你到了城市,这里的说话方式也许就会觉得好了。

ラモン 8:42－15:50
自宅:祖与你在一起。祈祷吧,相亲相爱吧。
工作1:来参加祈祷吗?我是祭司**ラモン**。进教堂吧……
工作2:这个教会来者不拒。前几日,**ウアンバイア・ハンター**的名字。
工作3:你的瞳孔中映出深渊,从中可看到光明与黑暗,你应该选择道路。与我……
工作4:我曾犯下罪,因此更接近神的世界。所以为众人敬仰,罪被净化……
工作5:你身上会有神的加护。

サイラス 9:50－16:00
自宅:是谁,我是牧人**サイラス**。
工作1:我在这里放羊。
工作2:到了游牧结束的时候便可产出好羊毛。这些羊毛……
工作3:不仅是羊毛,羊奶也是重要财产。用羊毛做的奶酪最好。
工作4:我忘了问你的名字。你叫/我是**クリストフア**。/……
工作5:没找到**ローランド**?牧羊犬嘛,通常在这一带。你看,跑了……

エルウイン 12:30－14:12
自宅:……/怎么了?/……/……怎么回事?
工作1:你在做什么?/……/被人讨厌了。
工作2:……大哥哥你也拣吗?/不,不拣。/还是……
工作3:大哥哥你是谁?/我是**クリストフア**。/真的?**クリストフア、クリストフア**……。你的名字是什么意思……
工作4:叔叔,我叫**エルウイン**。/哎,是吗?/我在此拾柴禾,用来烧的……
工作5:这种小棍是种豆时用于支柱的,豆的味道很香。

ジユス 9:40－15:06
自宅:这是我的弟弟**ウエント**的家
工作1:你叫?/我是**クリストファ**。/我是**ジユス**,木匠。
工作2:你也想当作木工吗?/有点兴趣……
工作3:这些家具几乎全是我和父亲做的,或修的。也有爷爷做的……
工作4:弟弟**ウエント**砍木头。**ウエント**和我都未结婚所以住在一起……
工作5:是的,你家的家具怎么样了?

ウエント 12:15－16:07
自宅:这里是哥哥和我的家。你是?/你好,我是……。
工作1:你在森林有事吗?我是樵夫,在此伐木头。
工作2:你想做个樵夫吗?象你这样弱……
工作3:用我砍的木头,哥哥做了许多东西。与哥哥住在一起。大家一起吃饭。
工作4:我不如哥哥灵巧,但力量却不输他人。

オサイダ 10:30－15:02
自宅:别动,这是陷阱师**オサイダ**小屋,要进吗?
工作1:早上好。/我平时在此眺望猎场。
工作2:早上好。/来这儿有事吗?/实际是打猎人。…
工作3:我的工作是设下捉鸟的机关,也许人也会被套住,危险哪……
工作4:有兴趣的话再来一次吧,我设机关时带你同去。
工作5:再等等,设机关也有时机,所以要一口气做下去。

メイ 9:04－15:37
自宅:早上好,……(好像被人讨厌了)
工作1:爸爸,妈妈不在,**メイ**在看家。
工作2:现在正和**ジユエリータ**玩,**ジユエリータ**是……工作3:早上好,爸爸妈妈不在。来找**メイ**的吗?
工作4:与**ジユエリータ**一同玩吧。/好啊,玩什么呢?/有许多可玩的。哥哥……
工作5:**クリストフア**一直在这儿吧。一直玩着吧。

カトウーサ 11:50－15:05
自宅:早上好。我没见过你,不太认识……
工作1:你对种田感兴趣?还是对我有兴趣?……
工作2:你很少做农活吧,现在是收割期。
工作3:这一带是小麦,今年不太好,从那个塔上看周围,土地荒了,全是杂草。
工作4:不要光看,试试收割吧。/我能收割?/嗯,什么时候都可以。
工作5:真的种塔边的土地吗?靠近一些,在那会被神看到 。

エミー 13:45－17:20
自宅:什么事,现在白天很快,在家时……
工作1:早上好,现在正做干草。……
工作2:真的,夏天中必须全部解决掉。
工作3:要下雨吗?如不再晴一些的话。
工作4:嗯,这就足够了。/了不起啊。/等到了最后……。
工作5:了不起,这么大量的东西。

ウエッセリ夫人 8:00－18:00
工作1：每一天都无聊，没有好玩的东西。/你，什么……
工作2：啊，每天都无聊。**クリストフア**，你听到我说话了吗？丈夫……
工作3：整天在家。虽说丈夫在家很从容，但……
工作4：本想外出但被丈夫发现了，即使想买什么东西……
工作5：啊，我要自由外出，有多少钱也都无聊啊。

エマ 13:00－15:00
自宅：这里学校，放学了孩子们都回家了
工作1：这儿是小孩上的学校。我是教师**エマ**。你是？
工作2：并不是所有孩子都上学。富裕的家庭。
工作3：早上好**クリストフア**，我的家长反对我来学校……
工作4：今后世界上必须要学习。我要继续学习……
工作5：离开家到此作教师已经3年了。

オスカー 10:00－15:00
自宅：我是经营饭店"**ノイ**"的**オスカー**。
工作1：欢迎到"**ノイ**"来，感谢您来这里。
工作2：欢迎，**クリストフア**，现今的饭店变少了……
工作3：欢迎，**クリストフア**。今天的菜合你的口味吗？……
工作4：欢迎，**クリストフア**。"为常客服务"是我店的方针。……
工作5："为常客服务"是我店的方针。对象**クリストフア**这样的客人……

ケラウス夫人 8:00－18:00
工作1：欢迎，是谁啊？/早上好，我是**クリストフア**……
工作2：**クリストフア**，请来玩吧，我做了点心，尝尝吧。…
工作3：不快去买的话，就没佐料了……。/一周一次市场。……
工作4：丈夫过于悠闲了，不知道家中生计的困难。贫困……
工作5：本月生计很难，但只是节俭过日了。

ジエイド 11:00－18:00
自宅：不没开业，请再等等
工作1：欢迎，久等了。啊，要订货吧。要这么多酒……
工作2：客人，想当军人吗？/军人……。没想过。/是吗，客人……
工作3：欢迎，**クリストフア**，知道这个传言吗？这一带的仓库……
工作4：欢迎，**クリストフア**，与前面仓库的盗贼谈话，知道这样的传言
］工作5：谢谢。像孩子般的客人并不重要。

シエナイダー夫人 13:00－18:00
自宅：早上好，这是医院，我是丈夫的助手护士。
工作1：**クリストフア**，没想到在这还会见到你……
工作2：**クリストフア**，你知道这个纪念碑吗？10年前有厉害的疾病。
工作3：这个记念碑，实际是墓……10年前流行的可怕疾病……叫**コレラ**的疾病。
工作4：这个共同墓地中埋着我女儿和尸体。女儿也是病死的。
工作5：女儿，为了纪念病死的人们，我常来这里，如果她……

ツイレ 10:00－14:00
自宅：我是**ツイレ**，经营农场。/是农场？我来这……
工作1：**クリストフア**。现在是农场的收获期，人手不足。
工作2：农场的工作是肉体劳动。不是自傲，我对体力有自信，你仔细看。
工作3：**クリストフア**，你老来这里。怎么样，有空的话在农场……
工作4：**クリストフア**，谢谢你这一段来农场帮忙。
工作5：**クリストフア**，我们永远欢迎你

デルウアルト 12:00－14:00
自宅：知道这是我**デルウアルト**的家吗？你这种人……
工作1：这是宝石箱，我不用年轻人，嗯，你虽年轻但……
工作2：欢迎，这儿有漂亮饰物，无论什么钻石的都很好看
工作3：又来了。不要为定婚买一个吗？/不，我还没有。
工作4：最近，除钻石外还对许多事感兴趣，出资在玻璃工场……
工作5：总之，你这样年轻时要赶快多做些事，否则……

ウエルテル 12:00－14:00
自宅：过会儿就歇班了。这种时候老有要干的。……
工作1：人在人生中有两次做主角的时候，一个是自己生下时，另一个是……
工作2：都忘了妈妈的样子了……故乡的诸位怎么样了。
工作3：什么也没有，只有生命平安无事……死了就喝不上酒了。
工作4：这个国现在正扩张军备，无论什么战争都要牺牲士兵。
工作5：不论怎样，士兵就有被牺牲的宿命。

自此以后介绍的将是在第二座城市中登场的人物以及提升主角与他们亲密度的方法。吸血时根据亲密度ノスフエトツ化的情况也会变化。但与住人的亲密度在吸血中不会了解。实际上根据白天部分会话，可以了解现在的亲密度。下面介绍カルシエタット全体住人亲密度上升时的会话模式，对于吸血行为会很有用。亲密度基本上分为6阶段（0→5→20→30→40→80）。

アルサ 10:00－14:00
自宅：早上好，是谁来了。/啊，真漂亮……
工作1：啊，你来了，谢谢。今天有小牛的炸肉片"**シエニツツエル**"……
工作2：你来了，今天有**ノイ**特制的"**メーセーシ**"。还有土豆和奶酪。
工作3：你来了，欢迎。今天有猪腿煮的"**ア**……"
工作4：今天又来了。今早来了珍贵的鹿肉。
工作5：永远为**クリストフア**做好的东西。

アルサ 10:00－14:00
自宅：什么，还没开店呢。今天我休息……
工作1：欢迎。这里是杂货店，卖便宜的东西，/我要这个……
工作2：欢迎，有些事要问你。去市场大路的店……
工作3：欢迎，为店里的销售额，我要努力啊。
工作4：欢迎，店里总没客人啊。/啊，多谢关照。你……
工作5：欢迎，最近来店里的客人就这么多。

ウイーネ夫人 10:00－14:00
工作1：是客人？这是宿屋？"**ライオン亭**"。丈夫病死了……
工作2：本来"**ライオン亭**"是好客的丈夫借给他人的，借为宿屋……
工作3：今天住的客人到了晚上还大叫。昨晚吓了我一大跳。
工作4：你听吗？在这住的客人是个歌剧演员……
工作5：来了许多旅行者又走了，**カルシユタツト**就是这种地方。
工作5：**クリストフア**，再去买点什么…

アントン 12:00－14:00
自宅：我是**アントン**。与姐姐两个人生活，被工场解雇了…
工作1：你装得这么花哨……，这里禁止入内，别进去。
工作2：**アントン**，你在这儿干什么？现在正失业……不会什么工作……
工作3：决定了，我还是不干搬运工作了。……
工作4：姐姐的身体弱，来到这里就病了，去看医生……
工作5：我要为了姐姐存钱。船里有个叫**ブロメ**的人。

アルダス 10:05－12:18
自宅：早上好，你是？/我是**クリストフア**。/是嘛……
工作1：我常年做这个，上了年纪的话，就干不了樵夫了。
工作2：这个森林也过不去。十八年来我每天都来。
工作3：这里的土地不是种植物的好土地，是块差地。
工作4：森林要重视。即使我老了还是死了，会有重视森林的年轻人。
工作5：今天要变冷，准备火炉用的柴禾。

ウエッセリ 12:00－14:00
自宅：我是主人，贸易商**ウエツセリ**。对不起，有预约……
工作1：我是贸易商**ウエツセリ**。拥有舰队，与世界进行交易……
工作2：我在你这么大时已自己出海旅行世界了。
工作3：人谁都想让身边有美丽的东西。在身边的话……
工作4：东西只需美丽，这就可满足我的心，这已足矣……
工作5：怎么样，有喜欢的东西吗？/嗯，我想要这个香炉。

エデュアルド 10:00-18:00

自宅:早上好,有事吗?对不起,是我搞错了……
工作 1:是谁?头次在店里见到你。我是**エデュアルド**。
工作 2:Master,明白了!这里的酒很好,你叫什么……
工作 3:是谁家的孩子?你看看服装和脸就明白了。……
工作 4:从白天就喝……不觉得孩子可爱吗?/还有些可怜。
工作 5:啊,已成醉汉了。

カール 11:00-16:00

自宅:早上好。我是负责税务的**カール**。
工作 1:早上好。我干了近 20 年的税务了。最近……
工作 2:早上好。**クリストフア**来了。嗯?我是导……?别说傻话了……
工作 3:啊,**クリストフア**君,毫无根据的话中伤了我,很为难。
工作 4:……。你,想再和我好好谈谈。你……
工作 5:今晚请来我家。有一定要谈谈的事……

クリスティーネ 11:00-16:00

自宅:早上好,早上好,我是**クリスティーネ**,在香水店工作……
工作 1:欢迎来香水店。我是**クリスティーネ**,法国制高级……
工作 2:早上好,**クリスティーネ**。啊**クリストフア**,欢迎
工作 3:欢迎,我想为**クリストフア**做喜欢的香水……
工作 4:**クリストフア**欢迎,请你久等了。今天喜欢吗?……
工作 5:**クリストフア**,谢谢你的惠顾,让你久等了。

シエメル 8:00-18:00

工作 1:欢迎,这里面包店"**クーヘン**",除了面包还有蛋糕。/哪个最……
工作 2:欢迎,/今天哪个好?/手制的果酱未不要?
工作 3:**クリストフア** 欢迎,有面包和果酱,要吗?/好香……
工作 4:今天做什么了。/啊,**クリストフア**,欢迎,今天有特制面包……
工作 5:小时学会了烤面包。虽只是见习但手艺还可以……

ツイレ夫人 8:00-18:00

工作 1:早上好,年轻人。是想在农场工作吗?现在是收获期。
工作 2:马上到冬天了,要做准备。现在做果酱,或是保存果实……
工作 3:今年小麦丰收!我们的小麦每年被面包店所有……
工作 4:扫除,洗衣,准备做饭……。"现在的时期在农场工作的人有许多……
工作 5:**クリストフア**,有空的话来帮帮我吧。

スタンバーグ公 8:00-18:00

工作 1:欢迎来**スタンバーグ**家。我是第 13 代主人**スタンバーグ**……
工作 2:要保住**スタンバーグ**家的传统就必须和**スチニーアート**结婚。
工作 3:**スチニーアート**迷上了什么吧?/他要做个作家。
工作 4:有事吗?吵架了?/不好意思处……
工作 5:**クリストフア**……我终于完成了工作。**スチユアート**…
工作 6:不想上**スチユアート**随着相见的理由在**ルイーザ**。现在……

ウオルフ 12:00-14:00

工作 1:我是**ウオルフ**,以前的军人,现在退役了,在家中平安生活…
工作 2:我想这不能用的会堂也许对市民会有用,有什么好处…
工作 3:这个会堂的用处,也许还是作为美术馆。孩子们……
工作 4:那是我退役前的事了。在最后战线,由于我的失误一个勇……
工作 5:已厌恶杀了的职业。想为孩子们做些什么,这个国家的文化。
工作 6:还想让会堂成为美术馆,我还要出资美术馆。

テレーゼ 13:00-16:00

自宅:早上好,我是**テレーゼ**。一起住的还有弟弟**アントン**。
工作 1:弟弟**アントン**被上班的工场开除了。但是……
工作 2:弟弟仍想干危险的工作,不过停下来,今后需认真工作……
工作 3:**クリストフア**,早上好,我象你一样健康就好!
工作 4:早上好,**クリストフア**,我们姐弟是最近乘船……
工作 5:别人只让我们做工场无人做的工作,这里真无情……

エミール 8:00-14:00

自宅:孩子欢迎来这个破房子。我在市场卖东西…
工作 1:欢迎,**エミール**比任何店的东西都便宜。
工作 2:欢迎!!在本市场可买到生活中一切必须的东西。请见~。
工作 3:确实使生活变方便了许多!无论什么只要有钱,所须~。
工作 4:每次都有!欢迎常来光顾。这个市场~。
工作 5:每次都有!!欢……,**クリストフア**。

キュルテン 13:00-16:00

自宅:早上好,我是**キュルテン**。有事吗?
工作 1:你好,我是**キュルテン**,还记得我吗?
工作 2:**クリストフア**,请听好。我有喜欢的人。经常在**アルスター公园**~。
工作 3:**クリストフア**,我与思念的**アルスター**公园的女人试着交谈。但~。
工作 4:**クリストフア**,多亏你!我有恋人了。在同一工场工作。
工作 5:是否应与她结婚,不久就要烦恼了。

クルト 9:00-15:00

自宅:少见呀,家里来了客人。我是在市场工作的**クルト**!~。
工作 1:你买什么吧!今天的土豆很便宜。
工作 2:你多大了?/已 14 岁了。/不去学校吗?/不那么富裕~。
工作 3:我与家人一同从乡下来到这里。家里贫所以我也~。
工作 4:我真的喜欢这份工作。还可以与**クリストフア**聊天。
工作 5:**クリストフア**,对你我会降价卖东西。

シュテラン 8:00-18:00

工作 1:要有这只船吗?我是船长**シュテラン**。这是小型贸易船~。
工作 2:**カルシュタット**本是个小渔村,人口也不多,~。
工作 3:**カルシュタット**发展的理由之一是坐船来的移民。最近~。
工作 4:下次航海将西渡大海去英国的伦敦,现在英国的女王陛下~。
工作 5:马上就要做下次航海的准备了。

ディートリヒ 12:00-14:00

自宅:伤心人,不要伤心,为了死去的人,我们~。
工作 1:伤心人,是谁死了?/谁也没死~。
工作 2:伤心人…对不起。这么忙我都变成习惯了~。
工作 3:伤心人…对不起。/不用道歉,刚才埋的是~。
工作 4:伤心人…对不起。这是为了对付一个人的不幸而~。
工作 5:今天也从工场运来了孩子,**カルシュタット**比以前变了很多。

スタンバーグ夫人 12:00-16:00

自宅:啊,是你,是头次见面的大哥哥。我的**スチエアート**~。
工作 1:**クリストフア**,你是这家中受欢迎的客人。
工作 2:一提到**ルイーザ**,不知为什么老是失败。还听说了奇怪的事~。
工作 3:到底是这样!**ルイーザ**对于**スチエアート**是合适的女性。
工作 4:听了丈夫的话同意两个结婚,但仍不能理解,~。
工作 5:没办法。希望**ルイーザ**成为适合**スタンバーグ**家的女性。

エヴァンス 8:00-18:00

工作 1:天空、飞鸟、白云…有人烟之处,整个世界就是我的家。~。
工作 2:神创造了世界…。生命是神的发明中最有价值的东西。…。
工作 3:以前**カルシュタット**有许多好人,众多的人前来礼拜,但最近~。
工作 4:你有什么经历我并不知道…但是,你~。
工作 5:你就是神的拯救。

トーマス 11:00-16:00

自宅:来海军宿舍有事?我是**トーマス**,海军将校,有什么事。
工作 1:我是海军将校**トーマス**。你想入海军吗?象你这种奢侈的男人~。
工作 2:没有理由,按扳机…。这就是士兵。你干得了吗?/理由。
工作 3:计划细致,必须正确执行。这是为了国家、军队~。
工作 4:战斗中的日日夜夜,对没有家庭的我来说,部下就是我的孩子。
工作 5:这个世上战斗有限,胜利就是我的使命。

エルンスト 11:00－18:00

自宅:这里“刃物屋”,我是**エルンスト**,是店长。
工作 1:欢迎,我是店长**エルンスト**,又开业了～。
工作 2: 我小时候一边上职业学校,一边工作,毕业后一直在师傅那里制刀具～。
工作 3:欢迎**クリストフア**。有中意的东西吗?说到道具～。
工作 4:做为刀具匠人,我想成为称为“Master”的工匠。～。
工作 5:做为刀具匠人的荣耀,要一直干下去。

クラウス 11:00－16:00

自宅:见次见面,我是**クラウス**。在海上保安厅工作。
工作 1:欢迎,这儿是我工作的海上保安厅。有事吗?并非～。
工作 2:今天海上平安,街上也安静。平安无事地过着安定的日子。/不过。
工作 3:早上好,**クリストフア**。每天都无事可做真无聊。本以为是有趣的工作。
工作 4:最近有许多传言,港口来了怪人,夜里乱斗的～。
工作 5:**ヴアンペイア、ノスフエラトウ**的传言后,又出现了牺牲。

クレーガー 13:00－18:00

自宅:我是市长**クレーガー**。现在是在家,请放松～。
工作 1:啊,你是**クリストフア**。你来问我,真让我吃惊。那么赶快～。
工作 2:这是**クリストフア**。照顾我的儿子。
工作 3:这是**クリストフア**。最近儿子的样子变了,快乐的玩。
工作 4:**クリストフア**,多亏你,我儿子变成了个温柔的孩子,多亏你。
工作 5:多亏你,儿子成了个好孩子,多亏你。

シユナイダー 10:00－18:00

自宅:“**ダイダロス**在休息”?没办法,以后再来吧……
工作 1:我是地主**ダイダロス**。刚才我睡着时你来过吧,对不起……
工作 2: 你很快就溶入了这个村了。最初时,与别地方的人……
工作 3: 你见到孙女**ウエーダ**了吗?这个不幸的孩子,是因为我才与她的双亲不幸分开了。但是……
工作 4: 今天身体不好,不能多说话,什么事?/你……知道我们的事吗?/嗯……
工作 5: 终于**ウエータ**找到幸福的伴侣了,真想活下去啊。我这种状态的时期内,这孩子的爱……

デーメル 8:00－18:00

工作 1:你好,我是**デーメル**。从小就喜欢唱歌,～。
工作 2:你来了,今天来听我唱歌吗?/本的唱～。
工作 3:今天教你唱歌。这是在英国流行的歌曲。～。
工作 4:这里也开音乐会就好了。既可唱歌,又可以唱。
工作 5:我在剧场唱?谢谢你为我找会场……～。
工作 6:谢谢,在新剧场开音乐会就像个梦。大家多亏了**クリストフア**。

スチュアート 8:00－18:00

工作 1:欢迎来**スタンバーゲ**家。我是**スチユアート**。/**スタンバーゲ**。
工作 2: 继承家业为什么会迷惘?/我本想做个作家～。
工作 3: 常有投机的话呀。/从妈妈那听到的,/嗯,/想做个作家～。
工作 4: 由于自己的意志不同之处决定的。的确是这样呀。/。
工作 5: 她也非常希望和你结婚,这样结论还远吗?/…决定了。
工作 6: 听着!得到了父亲的允许!/是嘛。那成为作家的想法呢?/不,那个～。

ハインリヒ 8:00－12:00

自宅:这儿是海军兵舍。有事吗?
工作 1:你要加入必须去司令部。这儿是海军武器库。我是海军士兵～。
工作 2: 与我交换任务的佣兵是个叫**ハンス**的家伙。你见过他～。
工作 3: 你是在这儿拾到戎指的吗?最近来过这里的～。
工作 4: 此前在兵舍附近发现了个高个美人。与**ハンス**很像。
工作 5:值勤中没有别的杂念。工作、工作……

ニコラウス 8:00－14:00

自宅: 对不起,现在正在作面包,等开店时间到了再来吧。
工作 1: 这是面包店“**クーヘン**”。早饭用的小圆面包很好。这还有大蒸饼。
工作 2: 面包也有许多种……小麦制的,大麦的,谷物混合的。
工作 3:以前房主有面包种子,面包店只是用笼子烤面包～。
工作 4:马上要到圣诞了。为了吃饱就必须工作的孩子们～。
工作 5: 马上开始圣诞的工作吧。

フーゴー 12:00－14:00

自宅:老人处很少来客人,我是看灯人。
工作 1:**フーゴー**,来做什么呢?/嗯,跟多说话吗?不～。
工作 2:我刚开始看灯时,**カルシユタット**还是个小地方。～。
工作 3:去港的西方看看吧,有海军的兵舍,那是最近出现的。
工作 4: 在大时代变化中幸存的灯台,已是这里的角落了～。
工作 5:还可以改变。只有让老兵走了。

ヘルムート 12:00－14:00

自宅:欢迎来“**ヘルムート**的家具店”。这里全是手制的优秀家具。
工作 1:欢迎来“**ヘルムート**的家具店”。你要什么家具。～。
工作 2: 我的店有许多已婚女性来买东西。家具是一生的东西,稍贵一点～。
工作 3:**クリストフア**,你虽带来却没找到喜欢的东西吗?我～。
工作 4:**クリストフア**,久等了。这是你订的棺桶。～。
工作 5:我制作家具有自信。别的东西也是订做的。

マイヤー 10: 00－14: 00

自宅: 早上好,客人现在正在准备,所以～。
工作 1: 欢迎来**ブテイツクマーネ**。本店完全是订货制。一流的～。
工作 2: 欢迎来**ブテイツクマーネ**。订个高级服装吗?/～。
工作 3:欢迎,**クリストフア**,让你久等了,马上就把订的～。
工作 4:**クリストフア**,欢迎。你订的西装已好了～。
工作 5: 客人有各自的身份…看看穿着就应明白。

ヨハン 10:00－13:00

自宅: 你是谁?/我是**クリストフア**,/来家玩～。
工作 1:是你呀。
工作 2:我妈妈是个大美人。
工作 3:肚子饿了。想马上回家吃饭。问题是吃饭后～。
工作 4: 从基础学校毕业后就必须选个新的学校。哪个好呢～。
工作 5:更好努力,为了能去好学校必须努力。

ロスナー 13:00－16:00

自宅: 早上好,我是商人**ロスナー**。
工作 1:我是贸易商**ロスチナ**,你好。为了买到珍贵商品要常常～。
工作 2:我一直在伦敦做买卖。3个月前来到这里,～。
工作 3:这儿虽不错,但如不快回去的话,买卖就谈不成了～。
工作 4:终于谈成了。经过这个港可便宜买到红茶。～。
工作 5: 回到国内也会因见不到你而感到孤独。

ルードヴィヒ 10:00－16:00

自宅: 你的爸爸请了家庭教师……。啊,听到了～。
工作 1:又一个新家庭教师,这已经是第 4 个人了,以前的家伙～。
工作 2:胡说,每天都无聊。去学校也没意思,**クリストフア**。
工作 3:真可恶,总是为了自己的一点事让我们团团转。
工作 4:**クリストフア**,我还是去不了学校。难看的大人间～。
工作 5: 在眼看着展开丑恶争斗的成人们,～。

フリードリヒ 10:00－14:00

自宅:我是**クリードリヒ**。是海军中有名的士兵。～。
工作 1: 我是海军士兵**クリードリヒ**,什么?你是来找我的?/**フリ**。
工作 2:最近很和平,没有战争。我没有空。不过士兵～。
工作 3: 最近夜里发生乱斗的骚乱。知道在哪的话,马上告诉我～。
工作 4:和平啊。我自加入海军一次战斗己经历过。
工作 5:想早日经历真正的战斗。心跳得厉害。

パウル 11:00－14:00

自宅:我是送信的,有要送的信请到邮局来。,
工作 1:早上好,这里是邮局的接待处。存放信件…。
工作 2:谁呀?请进。/请问一下,邮送品送出要多少天……。
工作 3: **クリストフア**,知道吗?英国有个叫**デンシン**的东西,直接把信～。
工作 4:**クリストフア**知道吗?英国有个叫电话的东西,即使很远。
工作 5:电话要出现了,我就失业了。在便利的世界中也～。

ベルンハルト 12:00-14:00

自宅:店关了,以后再来吧。
工作1:小伙子,欢迎。我是宝石店的保镖**バルンハルト**。我的工作是~。
工作2:小伙子,请放心,我对自己很自信~。
工作3:欢迎,小伙子!主人在等着,有什么珍贵品吗?陶瓷器。
工作4:**バルンハルト**,以你的本领不还有许多工作吗?/小伙子~。
工作5:我相信的是结果,只是钱。

マリー 10:00-14:00

自宅:是谁?/我是**クリストファ**。/不认识的人到我家~。
工作1:没见过你。以前见过的**クリストファ**。
工作2:早上好,你叫**マリー**。我叫**クリストファ**/怎么回事?~。
工作3:……早上好,**クリストファ**。/早上好/**クリストファ**为什么老到学校~。
工作4:**マリー**父母都不在了。现在的父亲实际不是真的父亲~。
工作5:**マリー**以后会喜欢**クリストファ**。

ミヒヤエル 8:00-14:00

自宅:欢迎来面包店"**パッワル**"。不巧现在~。
工作1:欢迎来面包店"**パッワル**"。这次是在开业时间来的。。
工作2:欢迎,要面包还是别的?是用麦子做的面包。~。
工作3:**クリストファ**,你知道北边叫"**クーヘン**"的面包店吗。
工作4:我也可作为**ニコラウス**老师的"**クーヘン**"店并列的高级点心。
工作5:有了你这样常买东西的人,我愿一辈子开面包店。~。

リヒャルド 10:00-14:00

自宅:是谁?不是父亲。~。
工作1:你也在这儿工作吗?这里大人与孩子都工作。黑暗的尘土。~。
工作2:我是帮忙的研磨工。磨玻璃珍珠。现在还小,所以~。
工作3:我昨天干到半夜的珍珠全被喝醉的父亲~。
工作4:父亲今早道歉了。打坏了珍珠很不好,已经~。
工作5:即使这种父亲也仍是我的父亲。

ロッン 9:00-14:00

工作1:欢迎,这儿里**カルシュタット**港船员专用宿层。你也要乘船~。
工作2:我可断言你不是船员,你的服装~。
工作3:**クリストファ**,这么喜欢这里吗?在航海者中~。
工作4:已不当船员十多年了。我也想回到海上去。海~。
工作5:与船员做买卖,余生也要在大海边渡过。

レオポルド 11:00-14:00

自宅:这儿是食堂"**インヴォズ**"正在准备。/何时开始营业。
工作1:欢迎来食堂"**インヴォズ**",现在是营业时间,用合适的价钱~。
工作2:欢迎,菜单或订桌皆可。不过……客人用什么方式…
工作3:欢迎**クリストファ**,很有空呀。/~(可以吃的话~)。
工作4:欢迎**クリストファ**,我在等你,现在客人变多了~。
工作5:我们要也有美女招待的话,客人会更多。/(美女招待~)

ブロメ 9:00-17:00

工作1:小孩,有什么?我是**ブロメ**,旅行者。
工作2:小孩,你真缠人,找我到底有什么事?/旅行者~。
工作3:小孩,不,不……**クリストファ**……。以前失礼了,对不起~。
工作4:年轻人!明天请来帮我。/嗯,这也不坏。
工作5:在接到指令前,在此要一直等下去。

ハリー 9:00-17:00

工作1:没见过的家伙……。你到这儿来干什么?/没什么,只是散步~。
工作2:现在仍有未用的仓库,每天都会运来各种货物,所以~。
工作3:运货的人中,讨厌的家伙货物明显减少了,你~。
工作4:有报告说夜里在仓库周围有奇怪的家伙。这个家伙~。
工作5:我都见烦你了,这是第二次在我面前出现了。

マルガレーテ 10:00-14:00

自宅:我是在市场工作的**マルガレーテ**,有生活品、食品、酒~。
工作1:欢迎。市场很便宜,请多买点。
工作2:欢迎,**クリストファ**。现在来买货的人很多~。
工作3:你是个年轻的好男人。我要年轻点就与你结婚了,你~。
工作4:欢迎**クリストファ**。今天请多买点。
工作5:像你这样年轻轻潇洒的人来到市场,我们干起来也有劲儿。

ヘレーネ 11:00-14:00

自宅:现在关店了……营业时间10:30~15:00/下次再来~。
工作1:欢迎,我是店主**ヘレーネ**。这里有衬衫和领带。/~。
工作2:西装,是家中夫人自己用手缝制的。用线和纺机织的……不过现在的工场。~。
工作3:使用了贸易船和车辆输入商品,很便宜,~。
工作4:知道称为工作4的任务吗?机械可代替针线的代替品。
工作5:今后是干什么都需要钱的时代了。/(干什么~)。

ヤーン 11:00-14:00

自宅:很久家里没来人了。店里每天会有客人,但~。
工作1:以前见过你,真的又来了,马上准备咖啡。~。
工作2:欢迎,今天来了特别好的豆。~。
工作3:呀,**クリストファ**,去发掘物仓库看了吗?/去了~。
工作4:欢迎,**クリストファ**也是我们的常客。
工作5:咖啡的香气是关键,是我们的绝招。

リリー 12:00-17:00

自宅:早上好/对不起,现在我很忙。对不起。
工作1:你来了!对不起,是**クリストファ**。
工作2:我在这个公园等人,叫**ジョセフ**的是我的恋人。
工作3:我等的恋人**ジョセフ**是个士兵。去了战场,一年后回来~。
工作4:我并不是毁约的人,他的身上~。
工作5:**クリストファ**,我想一直在此等待他,但~。

ロッテ 13:00-15:00

自宅:我是**ロッテ**,靠针线活生存。与3个小孩子~。
工作1:我以前见过你……。我是**ロッテ**。这里是做针线活的~。
工作2:呀,今天又来了……在服装店订下了合同,今天缝衬衫。
工作3:我的工作虽是每天缝新衣服,但孩子们~。
工作4:**クリストファ**,你又来了,最近工作得很好,所以~。
工作5:如果丈夫还活着……。我丈夫是1年前病死了……人的生命~。

レンヤ夫人 9:00-16:00

工作1:儿子回答了吗?/我是**クリストファ**,你的儿子~。
工作2:儿子,从窗口吹进了小风,家里的墙修上已经晚了。~。
工作3:儿子,你回来了?/我不是你的儿子。/是,是~。
工作4:想起来了,儿子当士兵去远的异国了,在那里战死~。
工作5:我在等着他回来。

ヘルマン 9:00-17:00

工作1:是谁?你是谁……。不会是军队来的战斗命令吧。我~。
工作2:我们家很贫,而且还有许多兄弟,所以我加入军队~。
工作3:**ヘルマン**……这个漂亮奖牌是怎么来的?/啊,那个,在上次战斗中……
工作4:我不想再第二次战斗了。最近想从兵舍里逃走。
工作5:告诉你吧,我最近在夜里也想着从兵舍逃走~。

ハンス 12:00-17:00

自宅:没见过你,新来的?不过,怎么看也不像是军人。
工作1:你来这儿干什么?不可能在武器为有事吧。
工作2:最近常在这一带看到你?到底是干什么的?
工作3:奇怪,的确在袋子里……是谁藏在那儿?/在藏别的~。
工作4:所说的戒指是这个?/……/没错,这是我的,翡翠的戒指……这么大……
工作5:**クリストファ**……

マイツ　10:00－16:00

自宅：今天店关门了，到时间再来吧。居酒屋～。
工作 1：欢迎，来居酒屋“**サンスーシイ**”。现在是开业时间。/～。
工作 2：我讨厌漂亮男人。/也讨厌我吗。/不，你～。
工作 3：**クリストフア**，“**サンスーシイ**”是什么意思？/我～。
工作 4：我长期做生意，却头次见到你这样的客人。笑～。
工作 5：请随时来吧。

マルティン　10:00－13:00

自宅：你是谁。这里禁止上门销售。有事的话，～。
工作 1：这里是行政管理科接待处。到市厅很累吧。把事情～。
工作 2：早上好**クリストフア**。知道在西北森林中有记念碑吗？。
工作 3：**クリストフア**。真是当了市长儿子的家庭教师了吧？市长的儿子～。
工作 4：虽想做个旅行者，但长期留在这里了。这里～。
工作 5：请开心地留在这里，你来了的话，工作也～。

ヨーゼフ　13:00－14:00

自宅：有事情请去会堂那边。会堂？～。
工作 1：欢迎，是客人吗？刚才见过你，……对不起。现在～。
工作 2：欢迎，**クリストフア**。今天有什么事？/为什么会堂～。
工作 3：欢迎，**クリストフア**。今天要问什么事？/～。
工作 4：这个会堂今后会怎样呢？/建筑本身已落后时代了，～。
工作 5：想尽快利用为美术馆，但生产上进展不好。还是～。

ルイーザ　13:00－16:00

工作 1：早上好，我是**スタンバーグ**家的佣人**ルイーザ**～。
工作 2：欢迎来**スタンバーグ**家，我是本家的佣人**ルイーザ**，小伙子～。
工作 3：痛啊！……/怎么了？/没有事。有些擦伤了～。
工作 4：我无论怎么对太太解释也没用，我父亲是实业家，工作～。
工作 5：**クリストフア**！我决定了！把我的心情告诉先生。
工作 6：**クリストフア**！先生允许了！简直是在家做梦。

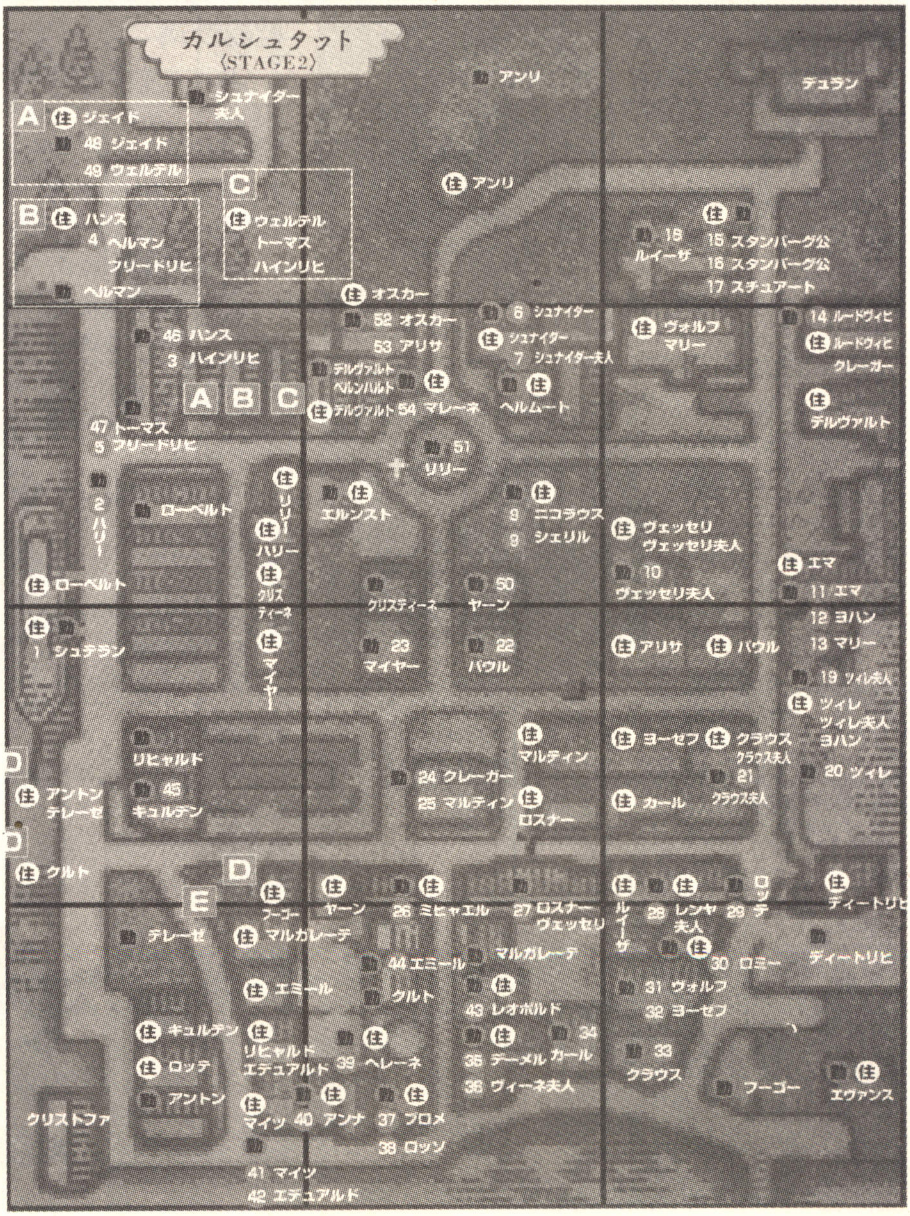
ローベルト　13:00－14:00

自宅：我是**ローベルト**。想马上成为这只船的水……现在～。
工作 1：**クリストフア**，我正在做把货物运下船的工作。
工作 2：**カルシュタット**停了许多许多的船，据传言……高价物品。
工作 3：港口大路一直向南走，有这次没使用的仓库，……但我。
工作 4：以前与家人一起乘移民船。船遇到了大风沉了……。
工作 5：我为了报答从大难中救出我的船长。要努力工作，也许我。

ロミー　10:00－14:00

自宅：早上好，我是**ロミー**，开花店的。开业的时店～。
工作 1：欢迎，来买花的吧。有喜欢的花。
工作 2：我想谢谢你。最近墓地葬礼很多，买花的客人～。
工作 3：欢迎，要哪种花？今天的大丁草很漂亮。/那么～。
工作 4：**クリストフア**，欢迎常来，/本店是**ロミー**1人经营～。
工作 5：父亲在家中的温室中，进行蔷薇的改良。使用温室，花瓣小的或是～。

人口密集的港町カルシュタット的人员分布图



这里是游戏中人口最密集的城市，根据地图上提示的人员名称，在对应上表中每名人员的工作，便可以顺利地进行游戏了。在游戏中不能只进行吸血的活动，每一次的工作都必须顺利地完成。途中“住”代表此地的居民，而“勤”则代表正在此地进行工作的居民，这种人会随时改变地点。

TO HEART 完全事件攻略

机种:PS 厂商:AQUA PLUS 类型:AVG
媒体:CD－ROM×2 发售日:发售中

部分迷你游戏操作及重点分析

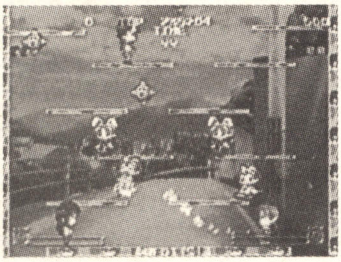
操作说明

十字键:方向移动
○、□键:射击
△、×键:跳跃
上或斜上＋△或×:高跳跃



小礼物(おまけ) HEART BY HEART

在三月十九日的事件中出现,游戏类型像泡泡龙和彩虹岛一样,可以二人对战,只要将画面上的所有敌人击倒便能过关,玩者可以自由选择故事中的八个角色使用,每个角色也有不同攻击方法和武器,当玩者完成“来栖川绫香”和“雏山理绪”的 ENDING 便可多三个隐藏角色使用,也就是说一共有十一名角色选择。



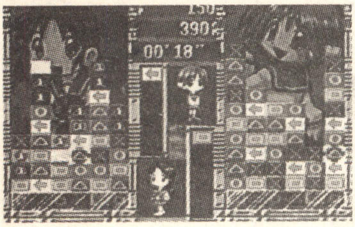
操作说明

十字键:方向移动
○、□、△、×、L1、及 R2:代表方块种类
L2:增加方块数目



方块游戏○△□×

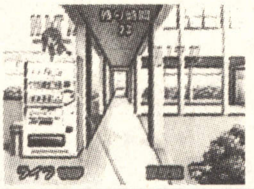
在三月二十四日的事件内出现的迷你游戏,游戏方式是要将方块消除,只要把相同颜色的方块不论直、横或斜,连结成三个或以上便可消除方块,玩者必须要依照“槽”上所表示的符号来换掉游戏中的方块,像一般的方块游戏一样,可制造连锁,连锁越多,所给予对手额外的方块数目亦会增加。



枪战游戏

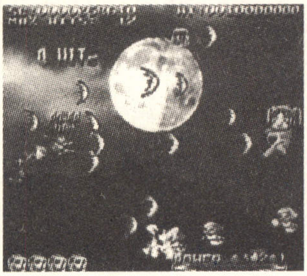


如果是进行志保的攻略,在游戏中三月十九日,这个迷你游戏便会自出现,而这是一支主观视点的枪战游戏,玩者要在指定的时间内,与志保以水枪互相攻击,玩者共有三次机会,除了被志保击中会减少生命值外,假如玩者击中雅史也是会减少生命值的,当时间用尽或失去全部生命值游戏便会结束。



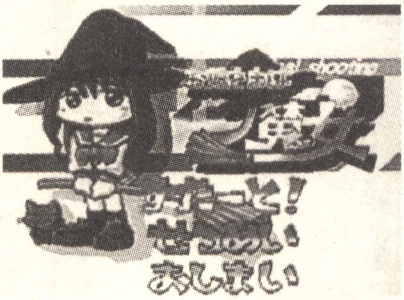
操作说明

十字键:方向移动
○键:单发
△键:连发
□键:按住□可增加枪的威力
×键:投掷炸弹
L1 及 R1 键:切换武器



射击游戏

在三月七日的事件内出现,是一个横版的射击游戏,玩者所操控的是一个巫女,有三种武器选择,而且可以随意转换武器,共有三次机会和三个炸弹,使用炸弹便可把画面内一般的敌人消灭,击倒敌人后便能取得增强武器威力的宝物,当攻击敌人时要注意其颜色,使用与敌人同样颜色的武器是不能伤害它们的,所以玩者需要经常更换药来击倒敌人。



神岸あかり



出生日期:2 月 20 日

星座:双鱼座

血型:O 型

身高:157cm

三围:B79/W59/H84

喜欢的东西:小熊饰品

不喜欢的东西:游泳

专长:烹饪

攻略要点

游戏中的女主角，是主人公的好朋友，可是他们乃没有达到恋爱的阶段，神岸的性格纯洁可爱，而且她每天早晨也会到主角的家前与主角一起上学，可见主角与她的友好程度，虽然如此，但是由于在进行游戏时，会发生很多的特别事件，而且大部分也是自动发生的，所以玩者可能会因察觉不到，而错过了一些重要对答，玩者在选择答案时要特别注意，除此之外也会出现与琴音和葵的连续事件，玩者可以借此而提升她们对主角的好感度。

事件一览表



日期	地点选择	事件	对答选项
3/3	学校二楼	对答	1. A いいぜ…、2. A オレが白酒…
3/6	回家	与神岸一起看花	1. A 声をかける…、やるか…
3/10	学校的二楼	对答	1. A いつしよ…2B させる…
3/11	学校的一楼	对答	1. A じつは,2. B だらん
3/12	在学校外面	对答	1. A 声をかける…,2. "a"たろ
3/13	自动	与神岸温习	1. A よし、いつしよ…
3/14	自动	测验的第一天	1. A 乐胜
3/17	学校二校	对答	1. A じやあ…
3/19	自动	测验完毕	1. A バッチリ
3/22	自动	神岸剪短了头发	\
3/23	自动	遇到神岸	1. C 散发…
4/7	自动(公园)	与神岸一起观赏樱花	\
4/9	学校外	对话	1. A いつしよ…、2. A…犬…
4/10	学校一楼	对话	1. A いいぜ、2. C…ペス
4/11	学校一楼	对话	1. A 横に…、2. A 侍つて…、3. C 少しだけ…
4/14	在学校外	对话	1. A いつしよ…、2. B かおいくね
4/22	学校二楼	见到彩虹	1. A いつしよ…、2. C…ドジ…
4/24	学校二楼	对话	1. A 呼び止め…、2. B 生命保险…
4/25	在学校外		1. A たまには…
4/28	回家	去神岸的家	1. A あかりにキス…
5/1	自动	对话	1. A んじや．行こうか、2. B 买い物は…、3. A オレの部屋…
5/3	自动	对答	1. A あかりに会いたい



长冈志保



出生日期:11 月 7 日

星座:天蝎座

血型:B 型

身高:160cm

三围:B86/W56/H85

喜欢的东西:引人注目的事及吓人

不喜欢的东西:受到管制

专长:卡啦 OK

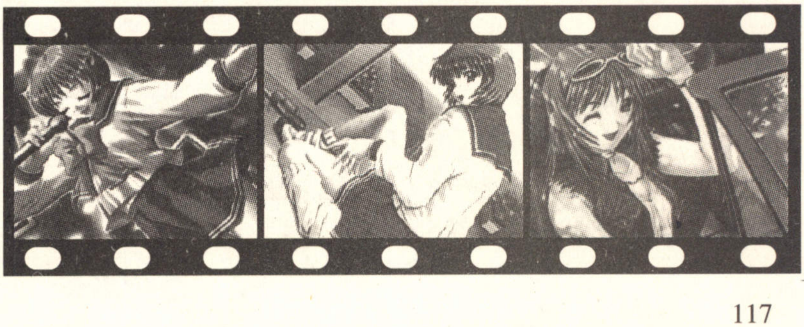
攻略要点

她与神岸、雅史和主角早在中学一年级时已经认识，在一年级与二年级，她与主角都是同班同学，她对于自己喜欢的事物十分紧张，性格活泼开朗而且好动，所以有很多好朋友，开始时她与主角的关系不是太好，但是到了后期由于多次的约会，以及一起外出游玩，所以大家便开始被对方所吸引，而他们的友好关系是由补习英语时开始，而后到主角与志保到游戏机中心游玩或到卡啦 OK 唱歌时，便踏入了成功的第一步。

事件及对答一览表

日期	地点选择	事件	分项选择
3/3	学校一楼	对话	1. A 话しを…、2. C 说教する。
3/4	回家	玩游戏机	1. C、2. B、3. B
3/6	在学校外	对话	1. A それはだな…、2. A アクッヨン…
3/13	在学校多	对话	1. A 话に、2. C 自信ほし
3/15	自动	约志保一起学习	1. B、2. B、3. A
3/15	在学校外	与保散步	1. A しやーねーなー、2. A お前が…
3/17	自动	对话	1. B 调子最恶
3/17	自动	对话	1. B 最恶
3/21	学校二楼	谈到以前的神岸	1. A 行つてやるよ
3/23	自动	在商店街遇到志保	1. B 商店街…
4/10	自动	对话	1. B そんなん…
4/10	学校一楼	对话	1. A いいぜ
4/16	在学校外	对话	1. A 话す
4/17	到约会的地点	与之约会	1. A じや行くか
4/24	回家路上	对话	1. A 话し、2. B フラーリ
5/2	自动	对话	1. A べつにいい…、1. A 追いかける





保科智子



出生日期:9 月 10 日
星座:处女座
血型:A 型
身高:161cm
三围:B88/W57/H85
喜欢的东西:宁静的地方
不喜欢的东西:与人交往
专长:阅读

攻略要点

一年级已在主角的学校就读，升学后与主角同一班,任班长一职,品行良好、成绩优秀是学生的典范,性格严肃、静寂而且傲慢,所以在人缘处理方面不太理想,在进行游戏时,玩者会察觉到智子与其他学生有意见不合的情况出现,故事虽然简单,但有很多分支出现,不是一个太容易处理的角色,如果要令她好感度上升，便要特别注意三月五日及六日所发生的事件，因为这就是日后打开智子心扉的重点。



事件及对答一览表



日期	地点选择	事件	分项选择
3/5	学校一楼	智子据 人发生争执	\
3/6	学校二楼	在走廊遇到智子	\
3/8	在学校外	对话	1. A 大声で…
3/10	在图书馆内遇到智子		1. B なにも言わず…
3/22	在学校外	对话	1. A オレについて…、2. C ふたりとも…
4/11	在学校外	对话	1. A いつしよに…
4/12	自动	自修时间	1. D やつぱり…、2. B 静がに…
4/12	自动	智子与三人发生争执	\
4/12	回家	对话	1. A 后を…
4/15	在学校外	对话	1. A 声をかける
4/16	自动	在天台遇到智子	\
4/17	在学校外	对话	1. A“あい、まてよ”…
4/18	回家	对话	1. B、2. B、3. B
4/19	在学校外	对话	1. A いつしよに…
4/21	在学校外	对话	1. A おい、九さな!
4/22	在学校外	对话	1. A 声を…
4/24	自动	对话	1. B 委员长を…
4/26	学校二楼	对话	1. A いつしよに…、2. A 委员长か…
4/27	外出	遇到智子和她的父亲	\
4/28	在学校外	对话	1. A まてよ…
5/2	自动	晚上的家里	1. A 今日泊まつて…

宫内レミイ



出生日期:12 月 21 日
星座:射手座
血型:A 型
身高:174cm
三围:B92/W59/H86
喜欢的东西:小朋友
不喜欢的东西:拍摄
专长:谚语(成语)

攻略要点

出生于美国加利福尼亚洲的一名外籍少女,来到日本后,便与主角一起就读同一所中学,宫内的性格明朗,有一般欧美式少女的开通性格，喜怒哀乐表露无遗，而且还有一些日本传统女性的味道，主角与宫内在中学一年级时是同斑同学，升级后被分到不同的班别,但是由于他们的关系良好,而且她对主角依然存有好感，所以当平日遇见对方时,依然有说有笑,至于宫内所发生事件数目并不少，玩者要特别注意选项,以免影响好感度。

事件及对答一览表

日期	地点选择	事件	分项选择
3/8	学校二楼	对话	1. A このままの…、2. A 好き
3/12	学校二楼	对话	1. A 声をかける、2. B 元气だよな…
3/13	学校二楼	对话	1. A 话しかける…
3/14	学校二楼	对话	1. D 信じない…、2. A あたり
3/15	自动	对话	1. A まあまあ、2. A そうだレミィ…
3/16	家中	宫内与主角补习英语	\
3/21	在学校外	对话	1. A 声をかける、2. B いないぜ…
3/23	回家路上	在游戏机中心外遇到宫内	1. A ゲーセン
4/4	餐厅	见到宫内穿着制服的样子	\
4/9	学校二楼	志保的摄影	\
4/10	回家路上	对话	1. A 话をかえる
4/16	自动	在游戏机中心	1. A いいぜ
4/17	学校一楼	射箭场	1. A いつしよに…、2. A“すごい”…
4/18	学校一楼	对话	1. A いつしよに…、2. B やつぱ山…
4/19	回家	对话	1. A なんだ?
4/20	自动	与宫内到游戏机中心约会	\
4/23	自动	对话	1. A いいぜ
4/24	在学校外	对话	1. A 追い…、2. C“通じたか?”
4/26	学校一楼	对话	1. A いいぜ、2. A いいねえそれ
4/27	自动	与宫内到保龄场约会	\
4/28	自动	对话	1. A 仪理は…
5/1	自动	知道了宫内要回国的消息	1. A なんだつて!?



姬川琴音



出生日期:10 月 9 日
星座:天秤座
血型:B 型
身高:156cm
三围:B77/W54/H78
喜欢的东西:海豚
不喜欢的东西:暴力
专长:绘画

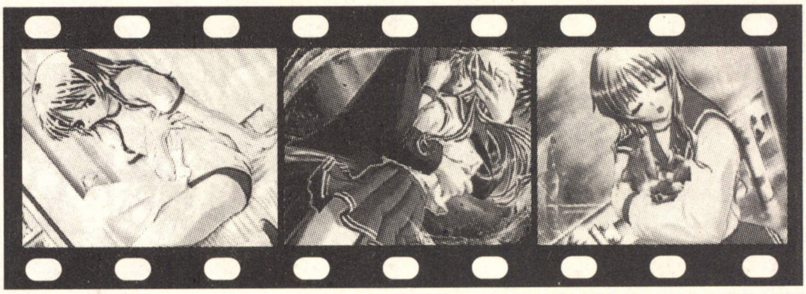
攻略要点

是一个拥有超能力的少女，由于她自己不能控制这些超能力，所以经常把周围的物品破坏，也十分担心这种特殊能力会伤害到他人，可能由于这个原因以致她的性格十分孤僻，她对动物十分爱护,而且十分喜欢绘画，从这几点来看，其实琴音也是一个心地善良而文静的少女,至于攻略方面，在游戏内琴音所发生的事件较少，选项也不多,但是日期却颇为分散,所以在进行游戏时，玩者要特别留意她所出现的时间。

事件及对答一览表

日期	地点选择	事件	分项选择
4/11	学校二楼	对话	1.A 声をかける、2.A 言えない事情…
4/15	学校一楼	对话	1.A 声を…
4/21	学校一楼	重要对话	1.A 话し、2.C 断固拒否する
4/22	回家路上	在市镇内遇到琴音	1.A いつしよに…、2.A オレも描が…
4/23	学校一楼	自动	1.A 声をかける
4/24	自动	对话	1.A 行く
4/28	学校二楼	对话	1.A 琴音らやんも…、2.B 可爱かつたぜ
4/30	自动	谈及海豚	1.A 行く
4/30	在学校外	升降机停止	1.A 声をかける
5/1	自动	对话	1.A 行く
5/2	回家	对话	1.A それじや
5/12	自动	公园	1.A 殴る





来栖川芹香



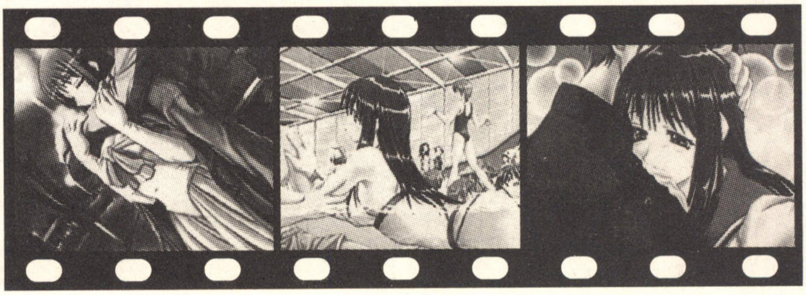
出生日期:12 月 20 日
星座:射手座
血型:O 型
身高:159cm
三围:B87/W54/H84
喜欢的东西:晒太阳
不喜欢的东西:辣的食物
专长:巫术

攻略要点

她出身出一个富裕的家庭，父亲是栖川大财团的老板，她虽然性格内向沉默,但是她的外表清雅,由于她脸无表情，所以看上去是一个十分古怪的角色。芹香对占卜、黑魔术和降灵术等巫术十分精通,在进行游戏中,玩者会见到很多关于巫术的事情出现，而在四月一日晚上所举行的降灵会发生之后,芹香便与主角慢慢地友好起来,虽然追求芹香并不复杂，要取得她的CG 也很简单,但依然需要留意对话时的选项。

事件及对答一览表

日期	地点选择	事件	分项选择
3/3&3/4	自动	芹香连续两天碰到主角而跃倒	\
3/4	学校二楼	对话	1.B じやあ．占つて…
3/10	在学校外	对话	1.A いつしよに、2.B 先辈に…
3/11	学校二楼	对话	1.A 占つてもらら
3/18	学校一楼	对话	1.A 声をかける、2.B うーん．まあまあ
3/21	回家路上	对话	1.A それでも声…、2.A・らよつと…
3/22	学校二楼	对话	1.A 行く、2.A 丸まつて…
4/1	自动	晚上的降灵会	\
4/14	学校二楼	对话	1.A 药をもらう、2.B 次に期待…
4/19	学校一楼	对话	1.A 近寄つて…、2.C 每日いい…
4/21	学校二楼	对话	1.A わりいつ…、2.B ごめん…
4/22	学校一楼	对话	1.A いつしよに…、2.A 初めて…
4/23	在学校外	对话	1.A じじいか…、2.C 颜つき
4/28	回家	对话	1.A 话しかける、2.A 大声で先辈…
4/29	自动	收到芹香电话并且与她约会	1.A ひま、ひま…
4/30	学校一楼		1.A 声をかける、2.A…つやつやの
5/1	学校二楼	对话	1.A 行く　2.C…いいや、まだ…
5/2	学校二楼	芹香所制的・ミ・ミ药终于完成	1.A いたえるぜ!



松原葵



出生日期:1月19日
星座:山羊座
血型:A型
身高:153cm
三围:B72/W57/H79
喜欢的东西:毅力和恒心
不喜欢的东西:时髦
专长:格斗

攻略要点

一名十分喜欢格斗的少女，她的目标是要取得异种格斗技战エクストリーム大会的出场资格，葵在校内设立了综合格斗技的同好会，把所有的心血都放在格斗技之上，而她有一种坚毅向前的上进性格，亦十分尊重主角，并称呼主角为前辈(先辈)，葵与主角的关系在四月十日开始，当主角加入了学会后便开始了他们的友谊，至于追求葵的攻略也不复习，只要准时在学会所指定的时间内出现及选作适当的答案便可。

事件及对答一览表

日期	地点选择	事件	分项选择
4/10	自动	葵说服主角加入同好会	1. Aでも．やつぱり…、2. Aま．见学
4/11	学会	对话	1. B格斗技を…
4/12	学会	对话	1. B见ているだけ…
4/15	学会	对话	1. B葵ちやんの…
4/17	学会	对话	1. A葵ちやんの…
4/18	自动	对话	1. C运动してる
4/18	学会	遇到	1. Aこのクラブ…
4/19	学会	遇到坂下	1. A…练习を手…
4/21	学会	打扫神社	\
4/23	学会	对话	1. A…大接近…
4/27	自动	见到葵穿着便装	1. A参加する
4/28	学会	晚上葵到主角的家	1. Bずつと续ける
4/29	自动	葵与坂下的对战	1. A深呼吸させる
5/1	学会	与葵庆祝	\







MULTI



出生日期:3月9日
星座:双鱼座
血型:/型
身高:147cm
三围:B68/W52/H73
喜欢的东西:令人高兴
不喜欢的东西:所有运动
专长:打扫

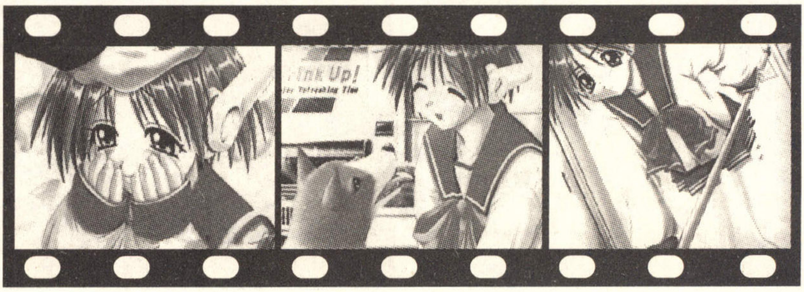
攻略要点

是来栖川集团所开始出来的最新型家务型机械人，型号是HMX12型，属于中央研究所第七研究开发室，为了要尝试她对社会的适应能力，所以集团便委派她到主角的学校就读一个星期，至于MULTI的性格十分可爱，虽有点孩子气，但笑容却天真纯洁，是一个人见人爱的机械人，在游戏内MULTI只会在四月十二日至十九日出现，除了星期日之外，就只剩下七天的时间，时间虽然短，但连续的事件快捷简单，只要不错过时间和地点，便可完成MULTI的攻略。

事件及对答一览表

日期	地点选择	事件	分项选择
4/12	学校二楼	对话	1. Aいつちよ、手…、2. B相手による…
4/14	学校一楼	对话	1. Aマルチと…、2. A动力源は?
4/15	自动	一年级女机人MULTI入学	\
4/15	学校二楼	对话	1. A"わつ!"と、2. Bすまん
4/16	学校二楼	对话	1. A声を、2. Cこの程度…
4/17	回家	对话	1. Aゲーセンて…、2. C手加减…
4/18	在学校外	对话	1. Aいつしよに…、2. A寂しく…
不定	走郎	见到MULTI在走廊打扫	\
不定	自动	MULTI与狗对话	\
不定	自动	MULTI在图书馆内充电	\
4/19	学校二楼	自动	1. A扫除を…、2. Bもら一度…
4/20	自动	收到MUTLI的来电	1. Aおう．来い





雏山理绪



出生日期:?月?日
星座:?座
血型:?型
身高:160cm
三围:B?/W?/H?
喜欢的东西:?(主角?)
不喜欢的东西:?
专长:?

攻略简介

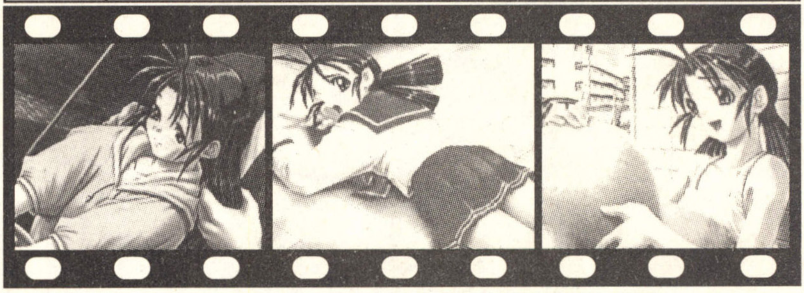
雏山理绪十分倾慕主角，而且还突然向主角示爱，令主角刹那间不知所措，至于雏山理绪的出现的首要条件是要完成神岸的攻略，以及完成游戏,在下一次重新开始游戏时,在游戏的三月六日她便会自动出现。她在游戏内所发生的事情、对话及特别画面也很少，而且故事简单，最要紧的是注意回答选项。



事件及对答一览表



日期	地点选择	事件	分项选择
3/6	自动	理绪出场	1. A 会いに行く
3/8	回家	雅史和良太一起	\
3/12	回家	对话	1. A 声をかけ…、2. B がんばれよ
3/17	回家	对话	1. A 声をかける…、2. A よし．引き受ける
3/18	回家	对话	1. A 声をかける
3/21	学校一楼	对话	1. A 话をする、2. A バイトか?
3/22	学校一楼	对话	1. A 声をかける
3/28	自动	对话	1. A 声をかける、2. B 气をつけろよ
4/10	学校二楼	对话	1. A 途中まで…、2. B アントワネット…
4/14	自动	在天台上	1. A いつしよに、2. A そうさせてもらら
4/15	自动	对话	1. A 声をかける…
4/16	回家	对话	1. A 玄太郎を
4/25	回家	对话	1. A 声をかける、2. A 好きだ
4/26	在学校外	对话	1. A 见に行く、2. A きつと良い…
4/29	自动	会见河川敷	1. A 好きだよ



来栖川绫香



出生日期:?月?日
星座:?座
血型:?型
身高:?cm
三围:B?/W?/H?
喜欢的东西:?
不喜欢的东西:?
专长:?

人物简介

来栖川绫香是芹香的妹妹，出现条件与理绪大致相同,要完成“来栖川芹香”的攻略后才会出现,绫香与芹香的样貌十分相似，但是性格却有很大分别,姐姐芹香的性格沉默,而且脸无表情，所以在进行游戏时玩者不容易见到芹香的表情，而妹妹绫香的性格却完全不同，她是一个较为活泼的少女,而且喜欢谈论事物,不像绫香般沉默,很像是一个改变了性格的芹香。



事件及对答一览表



日期	地点选择	事件	分项选择
3/4	学校二楼	与芹香对话	1. A じゃ战…
3/10	在学校外	与芹香对话	1. A いつしょ…、2. B 先輩…
3/11	回家	绫香第一次出场	/
3/18	学校一楼	与芹香对话	1. A 声をかける、2. B…まあまあ
3/21	回家	与芹香对话	1. A それでも、2. A ちょつと…
3/22	学校二楼	与芹香对话	1. A 行く、2. A 丸まつて…
4/11	回家	对话	1. A しゃつね、2. A 好き
4/14	回家	对话	1. A あいさつする、2. C 频ずりする
4/16	自动	对话	1. A そうだ、惚れた、2. A そうた、2. A 捜す、3. A やる
4/17	绫香挑战	绫香与沙莉安	1. A 先手必胜
4/18	绫香挑战	绫香与沙莉安	1. C 右に…
4/19	绫香挑战	绫香与沙莉安	1. B 右手で内側…
4/21	绫香挑战	绫香与沙莉安	1. C 远距离は…
4/22	绫香挑战	绫香与沙莉安	1. B 绫香の强さ…
4/23	绫香挑战	绫香与沙莉安	1. A あと 100 回…

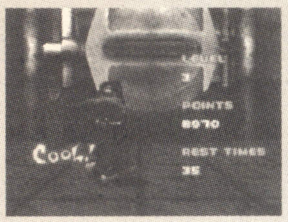


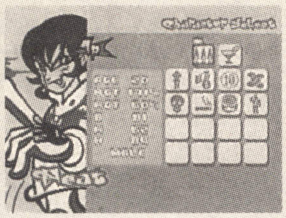


BUST A MOVE 2 ~ DANCE 天国 MIX ~

机种:PS　厂商:ENIX　类型:ACT　媒体:CD－ROM　对应周边:踏板对应

被誉为元祖跳舞音乐 ACTION 作品的“BUST A MOVE”，由于游戏本身玩法和概念相当新颖，所以去年在 PLAY STATION 上推出时，深受游戏界一致的好评。然而，时隔一年之后，音乐题材游戏大行其道的今日，“BUST A MOVE 2～DANCE 天国 MIX～”终于推出，虽然论话题性方面，“BUST A MOVE”比起近期同类型作品“DANCE DANCE REVOLUTION”仍有差距，但是游戏性方面就绝对不会逊色，假若阁下是未曾接触过“BUST A MOVE”系列的话，现在便是最好机会感受一下其中与别不同的乐趣!





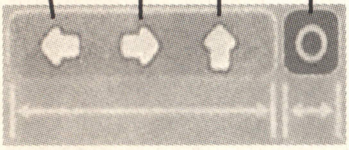
游戏基本操作方法

方向键	MENU 选择或输入 DANCE COMMAND 输入
START 键	游戏开始、中止 BATTLE 或 RETRY
□・△键	DANCE COMMAND 输入
×键	取消选择项、DANCE COMMAND 输入，以及 EASY MODE 中回避干扰技
○键	决定选择项、DANCE COMMAND 输入，以及 EASY MODE 中使用干扰技
R1 键	干扰技
R2 键	回避干扰技

DANCE BATTLE

DANCE COMMAND 输入方法

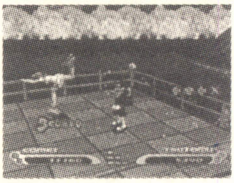
第一拍　第二拍　第三拍　第四拍



三 次闪光机会　发光

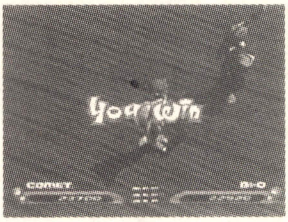
注意：在音乐开始前三拍可以按照顺序或根据节奏输入（也就是说在三拍内可以把所有的方向键输入完毕），但是第四拍时则必须配合节奏与发光的按钮结合。





说到“BUST A MOVE”的基本玩法其实非常简单，只要在四下拍子时间之内，输入特定的指令便可。其中 DANCE COMMAND BAR 是由绿色和红色两个部分所构成，在首三拍进行时，绿色部分会发出三次闪灯，然而，玩者就是需要于三次闪灯（拍子）之内，顺序输入 DANCE COMMAND BAR 中显示的方向键指令；至于右方的红色部分，则要待到第四拍时才会发闪光，作为输入方向键或按键，造成不同的 COMBO。

DANCE COMMAND SELECT

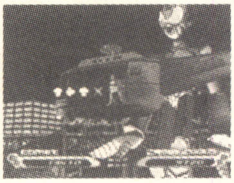


“DANCE COMMAND SELECT”就是选择输入 DANCE COMMAND 的方式，共分“EASY”、“NORMAL”以及“MIX”三种不同难度。其中“EASY”只需要玩者使用方向键，作为全部的 DANCE COMMAND；“NORMAL”则是基本模式，需要同时使用方向键（首三拍）、○和×键（第四拍）；至于“MIX”基本形式与“NORMAL”相同，但是 DANCE COMMAND 就增加多了△和□两个键（对应第四拍），因此难度方面也是最高。

本作加入的新系统



这个系统位于画面的正下方，有着红蓝绿三种不同的颜色方格，分别代表“COOL”（绿色 4 COMBO 以上）、“CHILLIN”（红色 6 COMBO 以上）和“FREEZE”（蓝色 8 COMBO 以上），只要对方取得的连续 COMBO 次数越多，对应该程度的颜色方格便会增加，若任何一方最先储满三条颜色就可获得奖励，同时出现特殊的演出画面。



对战须知

干扰技



防碍对手取得分数的攻击手段，只要在 DANCE COMMAND 中的第四拍输入，便会成功出现，其中能够强制终止对手的 COMBO 和 DANCE LEVEL，一切重头开始，主要用于 SOLO PART 中使用，令我方取得更高的分数。

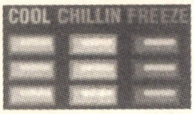


回避干扰技

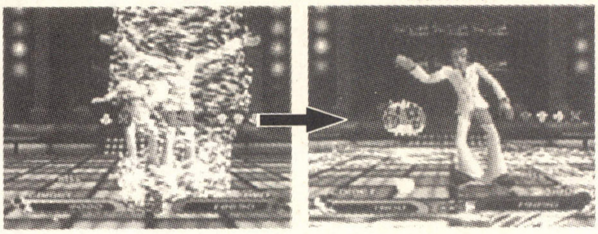
对手以干扰技攻击时，在其出现后的第四拍 DANCE COMMAND 中输入，就会自动回避干扰技，而且进行中的 COMBO 和 DANCE LEVEL 也能够继续保存。

反弹干扰技

与回避干扰技同样，只要于干扰技出现的第四拍 DANCE COMMAND 中输入，便能将对手的攻击还施其身，同时也可以从对手身上夺得分数。



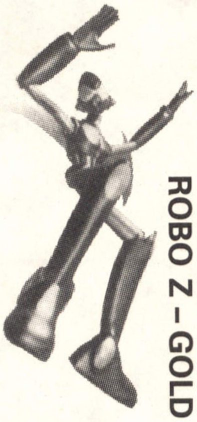
反弹干扰技取分方程式 1000＋200×（反弹干扰技次数）



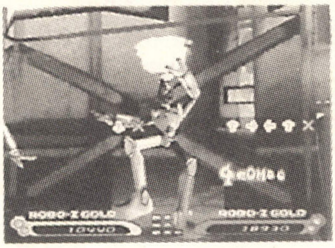
游戏中各人物的基本攻略

隐藏人物公开

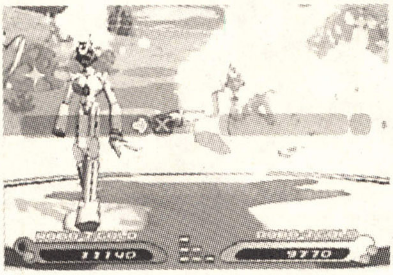
这次为大家介绍 NORMAL 模式下的彻底大攻略，在此之前先公开两个隐藏人物。BOSS 人物 ROBO Z－GOLD 的出现条件，是在开始时可使用的 10 人中选 6 人过关。至于 COLUMBO，用 SHORTY 过关一次就可以了。

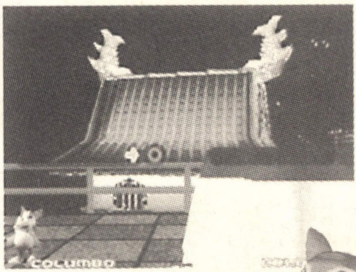


ROBO Z－GOLD

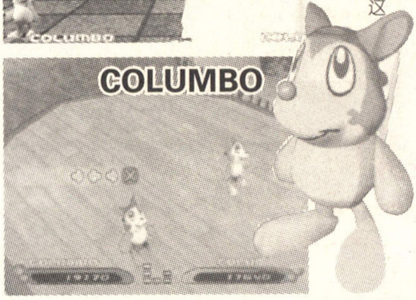


◀与作为关底出场时不同，现在的有一些小，





◀用巨大物体把对方压瘪，这里的攻击类似于 SHORTY。

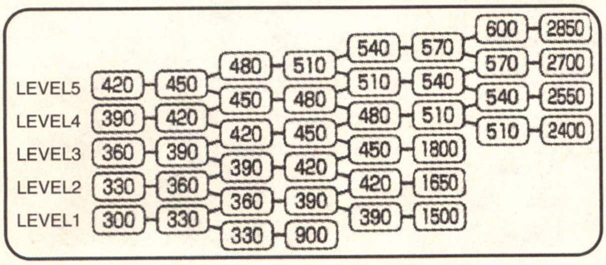


COLUMBO

理解分岐点 得分和 DANCE LEVEL

本游戏中存在 DANCE LEVEL。这是玩者眼睛看不到的隐藏因素之一，每得到一定得分就可上升，做为升级基础，每个舞台的得分是定好的，请参考右表。GAME 开始时为 LEVEL 1，级别越上升，就需要更长的 COMBO 和大幅上升得分。

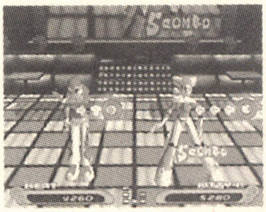
STAGE	LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3	LEVEL 5	LEVEL 6
HEAT	0	4359	9009	13659	18309
COMET	0	5062	10462	15862	21262
SHORTY	0	5062	10462	15862	21262
STRIKE	0	3937	8137	12337	16537
TSUTOMU	0	5062	10462	15862	21262
CAPUEIRA	0	4218	8718	13218	17718
BI－O	0	4500	9300	14100	18900
HIRO	0	4359	9009	13659	18309
NITTY－N	0	5835	12060	18285	24510
KELLY	0	3937	8137	12337	16537
ROBO Z－GOLD	0	5343	11043	16743	22443
COLUMBO	0	6750	13950	21150	28350



（左表是部分可得的分数表示，中间的分岐点是要合理地按键不断向上才行。表中表示的是 LEVEL 1 时只可连至 6 COMBO，从中可以体会级别与得分的关系。）

NORMAL 同期部分 12 人物指令表

两人物同时跳舞时的同期指令表将分 12 人介绍！在节奏的第 4 拍适时押键就会向下，如果差了一点就会下降，这是分岐点，请配合参考右侧介绍的 DANCE LEVEL 表。



理解曲子的特性将会更有利

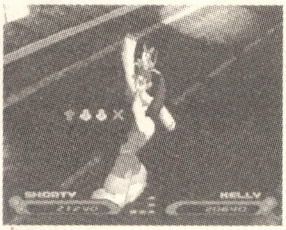
本游戏中有1P与2P同时跳舞的同期部分，和其中一方独舞的个人部分，这两者相组合而构成了一支曲子，每个曲子的组合都不一样。

两人同时部分



▲在同一画面里跳舞，此时可以攻击对手。

一人的部分



▲两个人交互的镜头，1P 跳玩然后 2P 再跳。

注意每支曲子的不同

个人部分的位置和顺序并非根据得分和状况而变，而是如右表中那样决定好了的，各曲子的构成都记在脑中，玩起来就从容多了。

▇:个人部分
●:1 P 一方的个人部分
■:2 P 一方的个人部分
END:曲子终了
※:除此之外的同时部分

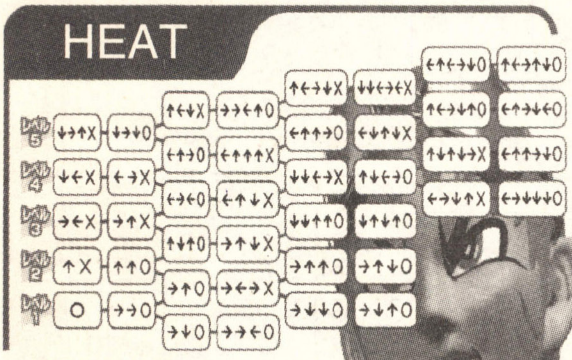
STAGE	曲子构成模式(※表示曲子小节数)
HEAT	8→●4→■4→16→●4→■4→16 END
COMET	24→●4→■4→●4→■4→12→■4→●4→12 END
SHORTY	12→●4→■4→12→■4→●4→8→●4→■4→16 END
STRIKE	8→●2→■2→●2→■2→16→●4→■4→16 END
TSUTOMU	24→●4→■4→●2→■2→●2→■2→8→■4→●4→16 END
CAPUEIRA	8→●4→■4→8→■4→●4→16→●4→■4→4 END
BI－O	16→●4→■4→8→●4→■4→●2→■2→●2→■2→16 END
HIRO	16→●4→■4→8→■4→●4→16 END
NITTY－N	16→●4→■5→14→●4→■4→5→■4→●5→18 END
KELLY	8→●2→■2→●2→■2→8→●4→■4→16→●4→■4 END
ROBO Z-GOLD	12→●4→■4→12→■4→●4→24→●4→■4→4 END
COLUMBO	16→●4→■4→●4→■4→16→■4→●4→■4→●4→32 END

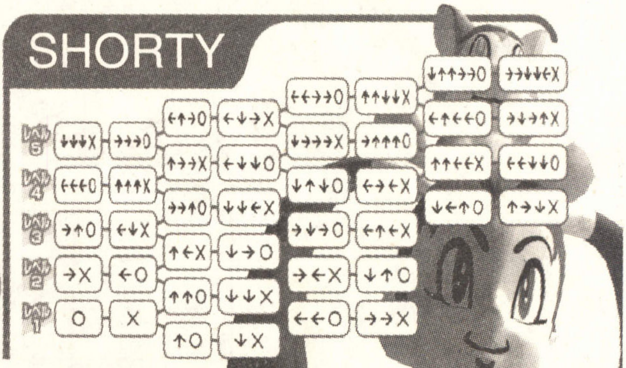
一个人独占个人部分

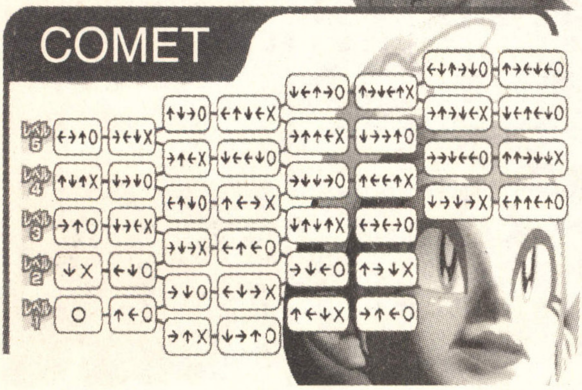
个人部分通常是1P与2P互换跳舞进行的。但是个人部分也可以让一个玩者独占。做法很简单，在进入个人部分之前用攻击打倒对手就可以，大约在进入个人部分之前2小节进行攻击就可以。如独占了个人部分的话，可大挣分数，各曲中的个人部分的位置应在左表中确认。

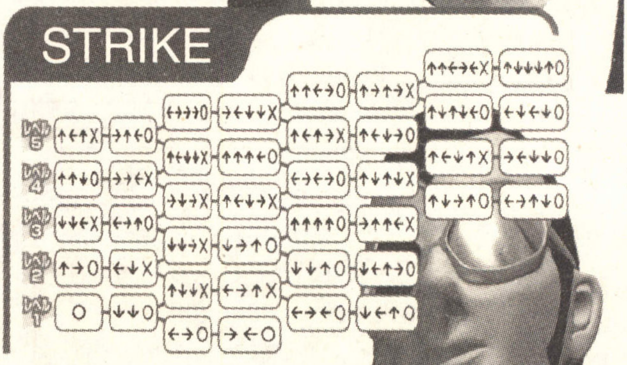


▲利用机会进行攻击就可以自己独占个人部分的画面，一定要掌握好攻击的机会。





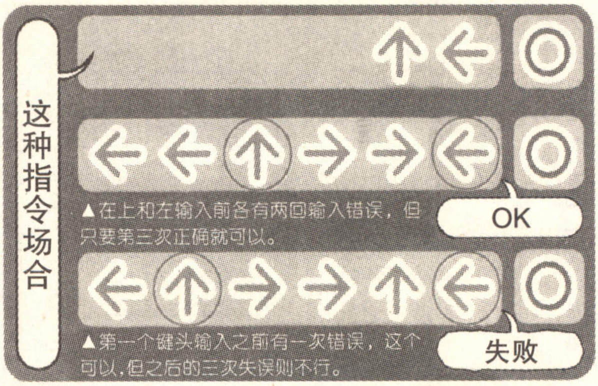




游戏的基本要素

下我为大家介绍游戏的一些基本要点，首先是关于基本指令输入的方法，在第4拍按键的时机是关键。但其中有诀窍，箭头部分的指令输入是允许失误的，如同右图表示的那样，一个箭头失误两次也没关系，但如失误3次，指令部分就会变暗从而不承认输入了。



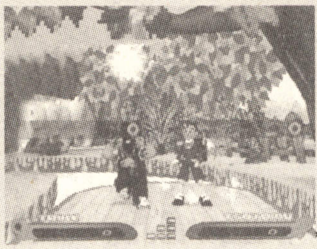


准备反击，不仅仅是躲避

攻击后可让对手停止一定时间的行动，这种攻击还可以再还给对手，让其时间渐渐脱延下去，做法只是在第4拍适时的押下攻击键给予攻击。



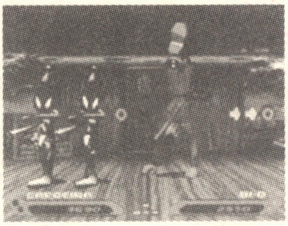

▲在台上小心敌人的攻击。

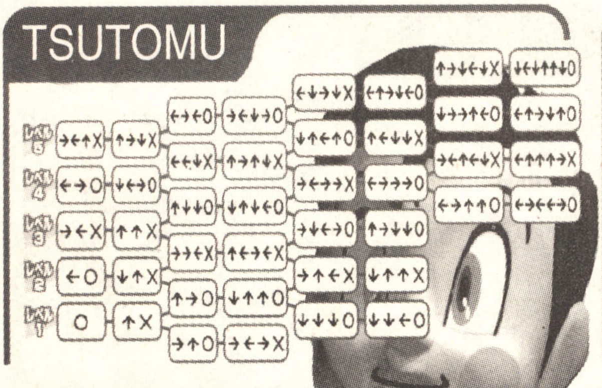


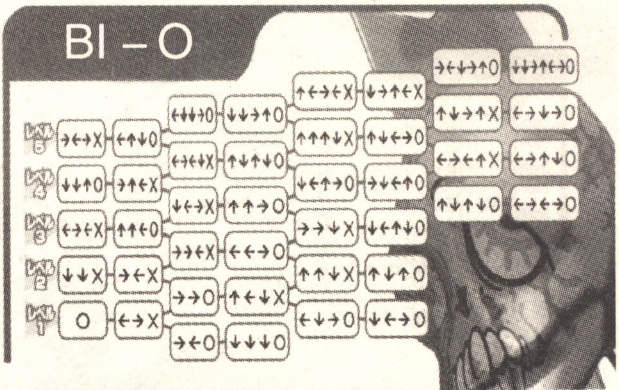
向后躲开攻击

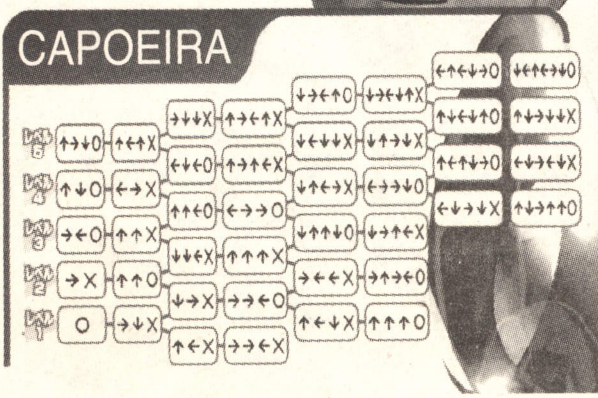
使用R2键的后转可以回避攻击，但是如不按攻击键的话，就只防止而矣，此时被夺走的得分是200+40×(反击的次数)。

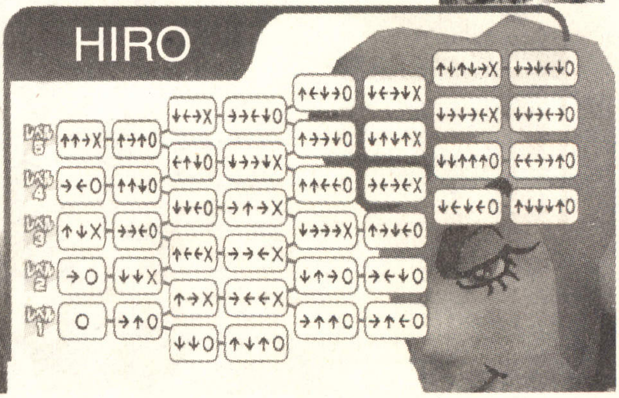
用攻击夺走对方的得分
1000+200×(反击的次数)


▲对于反击没有自信的人应该这样处理。









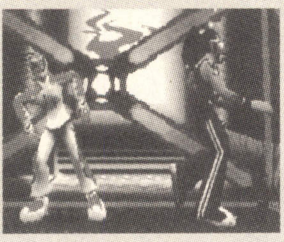
在 FEVER TIME 跳舞

在表示出跳的好后，还会有 FEVER TIME。这个 FEVER TIME 只在得分到最高得分时发生，具体得分如右图中，发生 FEVER TIME 所必须的得分，每个舞台都有设定，如要让两人跳 FEVEP TIME，需让 1 P 和 2 P 得到基础分，并保持分差在 1000 分之内。

STAGE	基准得点
HEAT	23250 点
COMET	27000 点
SHORTY	27000 点
STRIKE	21000 点
TSUTOMU	27000 点
CAPUEIRA	22500 点
BI－O	24000 点
HIRO	23250 点
NITTY－N	31125 点
KELLY	21000 点
ROBO Z－GOLD	28500 点
COLUMBO	36000 点

▼一个人的时候，尽可能多的连续跳，不要失误，只有这样才可能得到更高的分数。

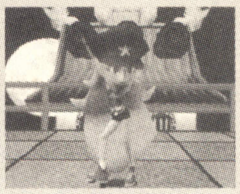




▲两个人跳舞的时候，不仅要得到起码的得分，而且差值要在 **1000** 分之内，很难办！

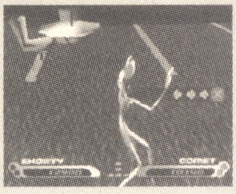
两次使用攻击

受到 CAPCEIRA 的攻击后会变为 2 头身，反受到 SHORTY 的攻击就会变小，但只攻击一次的话不久就会回复，但如受到两次攻击的话则会保持到最后。



▲这是 **SHORTY**，要不停止地跳到最后，时刻注意不要受到两次攻击。

▼这是 **CAPUEIRA**，如果能够跳出 **FEVER TIME** 的话就是这个样。

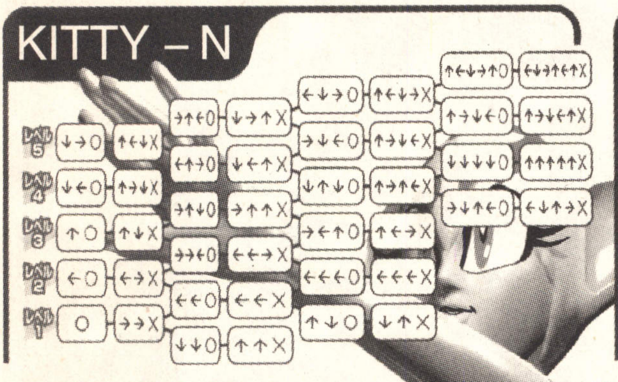


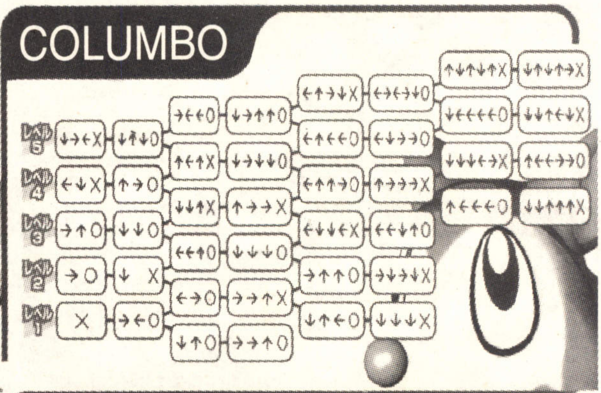
“DANCE DANCE REVOLUTION”专用踏板

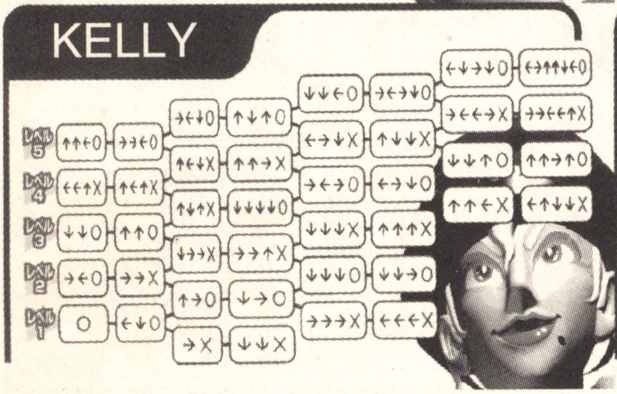
“BAST A MOVE 2”实际上可用 KONAMI 受好评的“DANCE DANCE REVOLUTION”的专用踏板来玩，用这个来玩可感到与平时不同的感觉，而且还有些难。

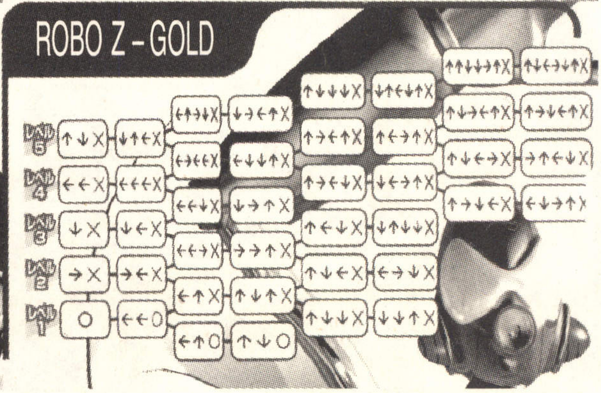


▲按照四个节拍踩点，感觉上完全像是另一种游戏，简直就是跳舞。









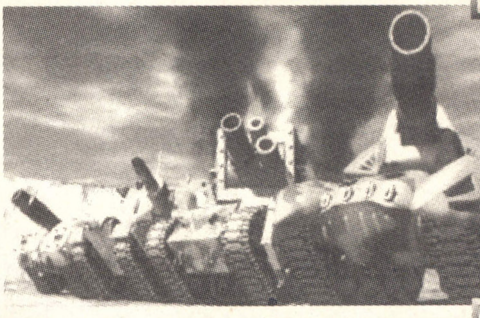
Q版坦克
——完全攻略

机种:PS　厂商:TAKARA
类型:ACT　媒体:CD－ROM
对应周边:震动手柄　所占记忆区:1格

带来疯狂感觉的战车对战游戏

在假想的Q王国中,本来是和平发展的国家,但是突然遭到了Q帝国的进攻,Q帝国以凶恶战车团为主力去进攻每一个希望和平的国家。

玩家要操纵正义国家的战车部队与Q帝国的凶恶战车团对决,通过3D的画面以及PLAY STATION的表现能力,向我们展现了在广阔战场上战车的对战场面,再加上游戏的紧张感,使玩家爱不释手。



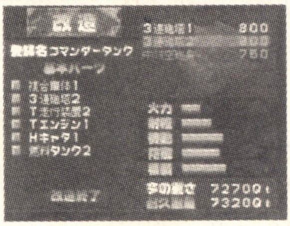
升级至世界最强的原创战车

“Q”中有完全胜利条件的战斗模式,以及和敌战车1对1战斗的对战,这两种方式都可以进行本作。以下的介绍并不是游戏的详细攻略,毕竟作为ACT的作品在难易度上并不是很高,但是下文中会有对坦克的制作以及坦克的性能和部件的情报,这可以让那些钟情于本作的玩家在掌握最为详细的情报后,再次拿起手柄,去冲击Q世界中最强的战车。

本页是初期攻略,下页是日后最难的BOSS CLASS的必胜活和挑选难关的攻略法。

▼在敌数众多的情况下,也需要冷静作战,就算处于敌方的包围中,玩家的心态也影响着战斗的结果,所以请一定要冷静下来。

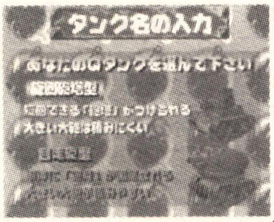




▲为了增加游戏的可玩性,游戏中加入了众多部件的选购以及各部件的不同性能,这样可以使得许多朋友投入不停地收集之中。

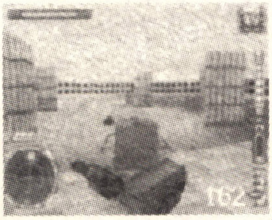
①当然首先要干的是制作战车

战车有回旋炮塔型和固定自动火炮型两种。前者可行进攻击,但重量限制严格,后者只攻击前方,但炮大且装甲厚,玩者可根据喜欢选择一种。



②训练与挣钱是首要工作

制造出的战车很弱,且还不适当,必须熟练使用。先应去训练学会操作。掌握后挑战LIGHT·CLASS,对手战车为旧式且只有一辆,适合训练,还可挣钱。



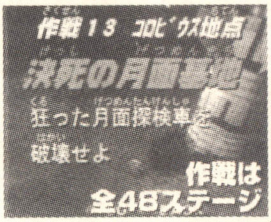
③买零件使机体能力POWER UP

存上一定钱后去SHOP买升级的零件,应先买车体提升容积,这样才可装上其它的零件,当然强力的武器也是首要的选择目标,分配使用有限的金钱吧!



④逐步作战才能取得最后的胜利

强化战车后,就须战斗了,战斗中有“全灭敌”、“地点突破”等不同胜利条件,当然任务胜利自然就有好处,反之我想不用向大家作过多的介绍了吧?

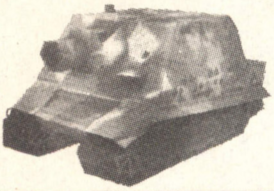


顺利打倒BOSS所需的情报

轻量级、中量级、重量级只要改造战车，就可以轻松地通过每关，但是对付BOSS级的敌战车就须预测对手行动了，以下是它们的具体情报。



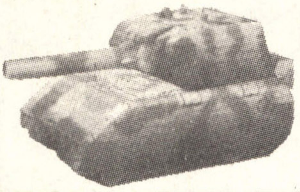
No.1 ストームタイガー



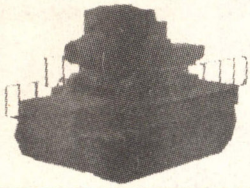
一定间隔地大范围发射散弹，应弯线前进攻击，如给以30%以上的伤害或经过60秒以上，会突然加速并发射激光。

No.2 マウス

以冲撞为主攻击的重战车，经过15秒或接近玩者一定程度时会突然提速，应逃到边部远距离攻击。



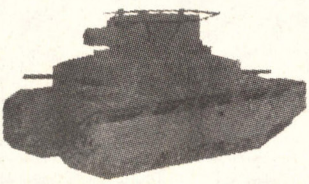
No.3 カール



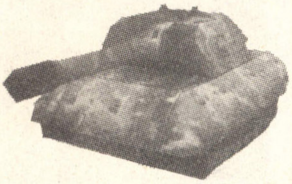
比前两者耐久力高，但攻击力不高，只有慢速炮弹，应回旋作战，当然对自己的战车的作战能力有自信的朋友也可以去正面挑战。

No.4 T 35

冲撞型攻击战车，主炮攻击力强，只有远攻击且用速度更快的战车，才能扬长避短获得最后的胜利。



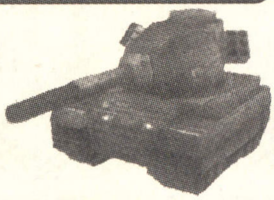
No.5 E－1090



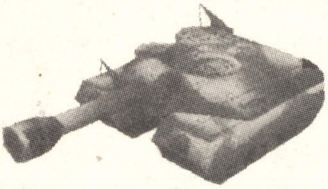
擅长三机同时攻击，应集中攻击一个，每打倒一个，剩下的战车就会上升速度，所以尽量不要进行持久战。

No.6 コンカラー

拥有缩小粒子炮、扩大粒子炮、直进导弹、跟踪导弹、突击等多种攻击方式的战车，但单发攻击力差，应多进行回旋式攻击。



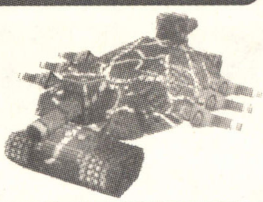
No.7 T－28



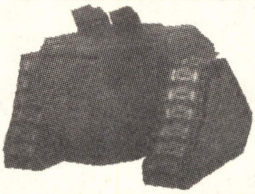
小型战车，有特殊攻击和隐形功能，接触攻击后爆炸，应时刻确认其位置，所以灵活机动最为重要。

No.8 ズベラヴォイ

攻击、防守均很平均，击中时的5秒内移动速度剧减，应备有使之不能攻击的冻结弹，在远距离攻击，这样才能有效果。



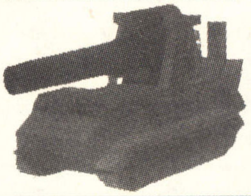
No.9 BTX－1 ヌム



如被其主炮击中，视角会上下倒转，此外并无太大危险，关键是躲避速度，而且要防备千万不能被此坦克连续地击中。

No.10 ピオーン

除主体攻击外还有浮游型小武器，本体受到30%的伤害或小武器受60%以上伤害时会发出迎击用武器，此武器不可破坏。



No.11 バルバロッサ



攻击力・防御力最强。分三阶段改变武器并提升攻击力，与其作战要看己方战车的综合实力。

把握胜利条件，切实过关

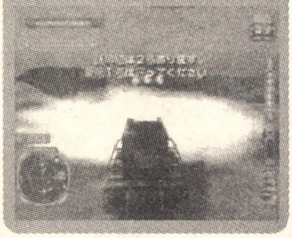
本游戏在故事模式中共有 48 关战斗，胜利条件类型各异，但以“敌全灭”为较多的条件，当然其中也有许多任务是有着各种各样的要求，对于这些特别的任务，在与敌人对战中是凭个人能力可以解决的，但单凭性能不能取胜的战斗也是存在的，下面介绍其中的三个，当然这只是最具有代表性的任务，在其它的任务中也有一些技巧的要求，请大家一定要注意。



作战结果报告

每次战斗胜利以后，都会有极为详细的作战结果报告，通过此报告可以了解到己方在本关的具体战斗。

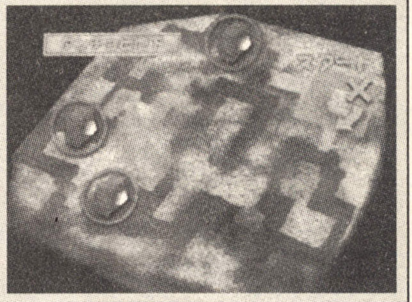




重点关分析 1　作战 9・地下水道之决战

作战目的是按下迷宫般的地下水道中的三个开关并平安返回。这与以后的作战 33 中“猛攻！スネーク狩り”相同，这两关都是同样的条件、地图、位置，在此就不做分别分析了。

在战斗中，一旦迷路会有长时间对峙，比较消费能量，所以燃料桶必须装备上，而且迷宫中的敌人不必纠缠，尽量回避，这样才能保障最后的胜利。



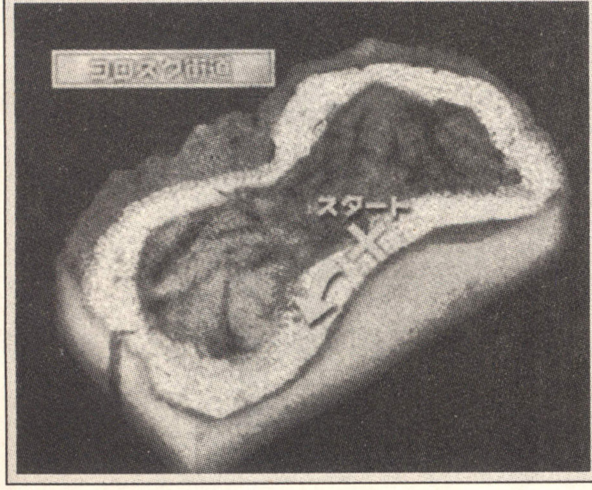
重点关分析 1　作战 15・激走 50 公里的恸哭

绕葫芦型场地两周的战斗，这与以后的作战 39 相同吧，在 39 关的任务“グレートレース”也是绕行的作战，只不过地图有所区别。

开始作战后，并非单纯比赛速度，会有阻碍出现，共有 6 辆敌车出场，如打坏其它 5 辆当然自己就成为第一了。不过仍需机体的一定速度……

注意当前方战车停止并攻击时，速攻解决掉它。



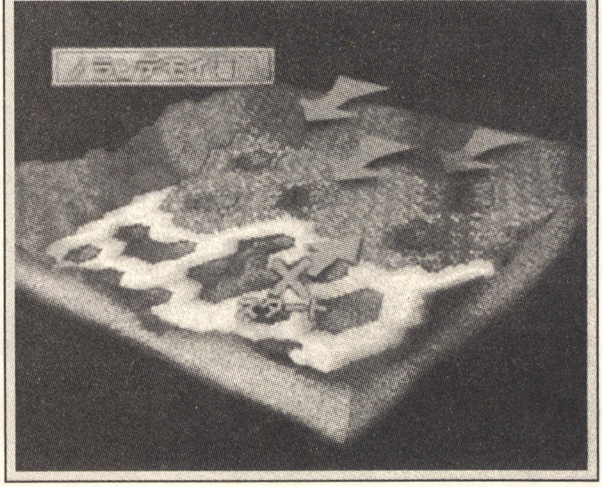


重点关分析 1　作战 17・シードラゴン浮上

本关需要打坏所有企图上岸的敌人，并且阻止其登陆，这与作战 41 的“上陆作战”命令相同，但是地图与形式还是有一定区别的。

在本关中可打坏敌人的只限有特殊装备耐水导弹，当敌人登上岸时或达到海岸时应集中炮火攻击，在进攻击不要只注意一辆敌战车，多加观察，找到在其它位置登陆的敌人，随时给予他们致命的一击。





把握胜利条件，切实过关

基本零件

选购零件时可顺序购买，但需注意重量，而且本作中金钱有限，所以在游戏的初期玩家应该根据现在拥有的金钱数来选择有用的零件购买。

车体

回旋炮塔型战车，应选择轻型的，用速度和追加装甲掩盖缺点，当然火炮的威力也应加强。

名前	价格	重量	搭载重量	速度	装甲	回避率
重车体 1	700	4600	3600	－20	900	0
轻车体 1	800	4300	2950	0	700	2
复合车体 1	1500	4000	3320	－10	1200	10
重车体 2	1000	4200	4400	－20	1300	5
轻车体 2	2000	3500	3220	5	1000	10
复合车体 2	2500	2600	3820	－10	1600	15
轻车体 3	2400	2800	3520	10	1400	15
复合车体 3	2800	4000	4620	－5	1700	20
甲罗车体	非卖品	4900	4800	－20	2000	30
トリル车体	非卖品	3700	4300	－10	1800	5
空力车体	非卖品	2400	3000	20	1600	5

炮车体

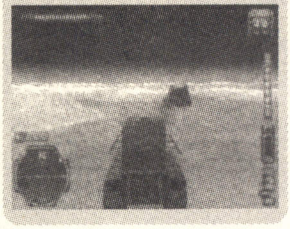
自动炮型战车，防御力、容积累高，可安攻击力大的炮，但炮塔不能旋转，缺少应变的灵活。

名前	价格	重量	搭载重量	速度	装甲	回避率
重炮车体 1	600	4800	4300	－10	1200	0
轻炮车体 1	900	4500	3800	10	1000	5
重炮车体 2	1300	5900	4800	－10	1400	25
复合炮车体 2	1900	4600	5500	10	1700	45

别忘了涂迷彩

在 SHOP 中花 50 G 可得知有各种迷彩涂料，迷彩是为了配合战斗而使用的，可大量降低敌人的命中率。有都市迷彩，冬季迷彩等，每次战斗更应使用一种。必须在与敌人战斗时确认有效迷彩种类，这是比买零件更有效的防卫手段。





炮塔

回旋型炮，横向范围广，适合初玩者，但要注意这种火炮的攻击力并不是很高。

名前	价格	重量	火力	射程	旋回角/旋回速	间隔/弹数
炮塔 1	350	500	200	580	150/38	20/62
2 连炮塔 1	700	700	200	550	150/28	22/62
3 连炮塔 1	900	800	200	520	150/18	24/62
炮塔 2	500	650	300	750	160/48	18/48
2 连炮塔 2	1000	800	300	750	160/48	18/48
3 连炮塔 2	1500	900	300	700	160/28	30/48
炮塔 3	700	750	400	880	170/58	18/40
2 连炮塔 3	1400	900	400	850	170/48	22/40
3 连炮塔 3	2100	1000	400	820	170/38	26/40
炮塔 4	800	800	500	900	180/88	15/32
2 连炮塔 4	2500	1000	500	870	180/78	22/32
ミサイル炮塔	2800	1100	600	950	180/20	32/30
レーザー炮塔	5000	1100	700	1000	180/15	22/40
ラッパ炮塔	7000	750	900	800	180/16	32/46
中对空炮塔	1000	750	260	500	180/38	22/60
重对空炮塔	1400	1000	450	1000	180/28	32/40
レインボー炮塔	非卖品	950	1000	1200	180/15	32/28
ルイスター炮塔	非卖品	1200	1200	600	160/12	42/26

引擎

坡道速度影响小，T 引擎、G タービン为防止高温安有冷却塔。

名前	价格	重量	速度	登坂影响
エンジン 1	1000	180	110	380
エンジン 2	1500	210	130	300
エンジン 3	2300	250	150	270
エンジン 4	3000	300	180	250
T エンジン 1	4000	280	150	170
T エンジン 2	5200	330	170	100
T エンジン 3	6500	380	190	60
G タービン 1	7500	350	220	220
G タービン 2	8200	430	230	180
G タービン 3	9900	480	240	100

行走装置

影响车的速度，负责支持引擎，是移动力的关键所在。

名前	价格	重量	速度	旋回	登坂影响
走行装置 1	800	200	10	15	100
走行装置 2	1000	300	20	35	50
走行装置	2500	480	30	30	30
T 走行装置 1	1200	350	25	30	30
T 走行装置 2	1800	400	35	45	20
T 走行装置 3	3200	500	40	40	10
G 走行装置 1	1600	420	40	55	40
G 走行装置 2	2300	450	45	75	30
G 走行装置 3	3400	550	50	100	20

炮身

固定式大炮，火力高，射程远，可以说在游戏中要想取得胜利，与火力高低有很大的差别，所以说如果选择了固定式大炮，那么就等于放弃了灵活机动的应变能力。

名前	价格	重量	火力	射程	间隔	弹数
炮身 1	400	600	250	650	30	72
ロング炮身 1	1200	900	300	900	10	62
ビッグ炮身 1	1600	1150	500	500	20	42
炮身 2	600	700	350	800	15	65
ロング炮身 2	1400	1000	420	1320	10	48
ビッグ炮身 2	1800	1250	650	700	20	40
白炮身	非卖品	1400	950	600	30	32
中对空炮身	1000	750	300	600	20	62
重对空炮身	1400	1000	500	800	25	45
ミサイル炮身	2800	1100	750	1100	20	45
レーザー炮身	4600	850	850	1250	15	40
ラッパ炮身	6700	750	950	800	32	55

履带

行动的重要部分，有摩擦度的表示，可提升速度，在选择旋回式炮塔的机体时，灵活性显得更为重要，因此高级的履带是所有的玩家的必然选择。

名前	价格	重量	速度	旋回	登坂影响	摩擦
ギアタピラ 1	600	200	0	2	-5	100
ギアタピラ 2	650	250	-5	5	-10	110
ギアタピラ 3	750	300	-10	10	-15	120
H キャタ 1	850	400	-10	15	-20	120
H キャタ 2	950	450	-15	20	-25	130
H キャタ 3	1200	500	-20	25	-30	140
超キャタピラ	2500	400	-10	25	-35	140
アンチノイズ	2000	450	10	40	-10	110

特殊装备 A

只限用于特定战斗中的零件。

名前	价格	重量
マインプラウ	1000	150
カッター	800	150
缓冲器	1200	250
暗视装置	1800	1000

冷却器

防高温，能够持续为发动机提供正常工作。

名前	价格	重量
T 型冷却器	1200	250
G 型冷却器	2000	350

特殊装备 B

主炮外唯一可安装的攻击系统，火力不足时使用，当然对于高手来说却可能是致命的武器。

名前	价格	重量	火力	射程	间隔	弹数
ミサイル 1	1000	200	130	400	20	16
ミサイル 2	2200	400	120	400	15	30
ミサイル 3	1500	300	180	1200	20	16
ミサイル 4	2500	600	160	1200	12	30
耐水ミサイル	1800	300	200	700	20	30
全方ミサイル	2800	500	220	1300	30	30
电波兵器	3800	100	500	800	210	18
スモーク	1300	150	200	500	95	18
地雷发射器	2000	250	200	600	45	20

增加装甲

强化战车的装甲，但重量大，占容量，但可使防御力上升许多。

名前	价格	重量	装甲
增加装甲 1	400	300	100
增加装甲 2	600	400	300
增加装甲 3	900	600	400
增加装甲 4	1200	800	550
增加装甲 5	1500	1200	800
增加装甲 S1	1200	550	450
增加装甲 S2	1800	750	650
增加装甲 R1	2300	700	800
增加装甲 R2	3200	850	900

助力器

补充引擎性能，必须与引擎相适合，大家去选择。

名前	价格	重量	速度	登坂影响
マフラー1	500	60	10	-5
マフラー2	900	60	15	-10
Tマフラー1	600	80	20	-15
Tマフラー2	1000	80	25	-20
Gマフラー1	1500	90	25	-10
Gマフラー2	1900	90	35	-15

助理发动机

使部分引擎工作稳定，但不适合于后期的发动机。

名前	价格	重量	速度	登坂影响
Gゴンバーダ	2000	80	10	-15
Gゴンバーダ 2	3000	100	20	-25

燃料

延长航行距离，适合于在中后期出现的大型作战。

名前	价格	重量	航行距离
燃料タンク 1	500	250	10000
燃料タンク 2	1500	450	15000
燃料タンク 3	3000	750	22000

电脑

价格高，雷达范围广，提升命中率。

名前	价格	重量
CPU1	800	10
CPU2	1000	30
CPU3	1200	40
CPU4	1500	50
CPU5	1800	60
CPU6	2100	70
CPU7	2500	80
CPU8	3000	90

电子装置

可以补助电脑的零件。

名前	价格	重量
光学照准机	1000	30
自动装填装置	1000	50
射击安定器	1000	50

攻击还是防御

要买高性能零件就必须解决超重问题，回旋炮塔型尤其不利，此时应以攻击力为主取舍零件，不论对手防御水平多高，只要利用机动战术都可以打倒这些敌人。

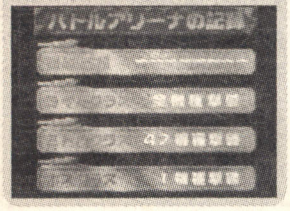
尽早扩大车库

游戏开始时只有个小房子的车库，只可以保存10个零件，除平时安装上的零件外几乎不能保存。但是此后必须更换零件时，就必须要新建一个车库。小型为25个，中型为30个，大型为40个，而超大型可保管100个以上的零件，在购物前应先扩张自己的车库。

不仅仅是游戏，要留下名誉的记录！

完成战斗后有评价级别。这个数据会记下每次战斗，并可以在车库中见到。游戏的ENDING是时解决所有战斗时的等级决定。级别不高就应再来一次，反复挑战。





可使用特型坦克

美国

美国的新旧类型皆平衡性能高，游戏中的**ソジャーナ**和SONOP 7都是虚构的型号，但是在游戏中全都被登录为美国所拥有的战车了。



德国 1

种类多，被分为两部分，一种是二战中的战车，由于是旧式战车，实用性不高，但伤害力并不比目前的战车差许多，喜爱它们的朋友请选用。



德国 2

战后的战车，大多数能力强，分为**ステルス**、**マッド**坦克两种，**ステルス**相当不错，但虎式坦克的机动能力不是很高，不适合快速机动灵活。



俄国

包括有苏联时代的战车，外表最为朴素，地下水道中出现的变种2号和DRAGON坦克等等皆属此类型，它们拥有强大的伤害能力。



英国

有好有坏，整体上不如前几个国家。有兴趣的朋友可以去试试，这里的战车属于平均稍差的性能，这也可能是因为英国的坦克不是很强。



诸外国

前几国之外的战车全在此，也有二战时的日本战车和战后的90式战车，没有明显特征，按照自己的喜好可以选用其中任何一辆战车。





神奇传说 2 FARLAND SAGA ~时之道标~ 流程攻略

机种:PS　厂商:TGL　类型:SLG　媒体:CD-ROM

出场人物介绍

卡羚



性别:女
年龄:16 岁
职业:魔法使
爱好:购物
讨厌:
黑暗、狭窄的地方

艾鲁



性别:男
年龄:16(?)
职业:剑士
爱好:
与卡羚在一起
讨厌:魔物

艾丽丝



性别:女
年龄:17 岁
职业:医生
爱好:好看的裙子
讨厌:
虾米、青蛙

露露



性别:女
年龄:7 岁
职业:半妖精
爱好:妈妈
讨厌:胡萝卜

莎萝



性别:女
年龄:16 岁
职业:拳斗士
爱好:强者
讨厌:弱者

苏非亚



性别:女
年龄:不详
职业:妖精
爱好:露露
讨厌:男

兰迪秋

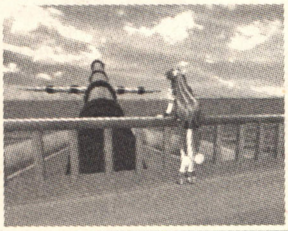
性别:女　职业:翼人
爱好:读书　讨厌:唱歌
年龄:39(外表像 20 岁)



流程攻略

第一天　给我工作

卡羚在到达大陆后，遇上了流浪港口的艾鲁，由于发生了误会，所以卡羚将艾鲁给打昏了。内疚的卡羚在将艾鲁送到旅馆后，便前往公会找工作。但是公会的人要求卡羚必须找一个同伴，才能给她任务。在无奈下卡羚只好先行离开公会来到镇上，来到街上时竟然遇见没钱付帐的T·T叔叔，之后便与T·T来到露天咖啡座闲聊。经T·T的指点，这才想起旅馆内的艾鲁，于是在勉强的凑合下，终有一位伙伴，但是公会的人怀疑两人的身手，所以决定先让他们去对付史莱姆！为了展现不凡的身手，二人便往郊外接受第一次的任务挑战！



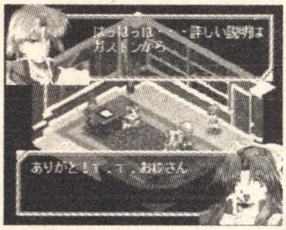


胜利条件:消灭所有的史莱姆
我方部队:卡羚(魔法师 LV2)、艾鲁(剑士 LV2)
敌方部队:蓝色史莱姆 LV1 × 6
任务报酬:金 200
攻略要点:本关所出现的史莱姆都相当容易对付，只要别被地形挡住就可以了。打倒史莱姆之后，竟然出现了可怕的双头怪物，幸好索尔及时出现救了二人。



第二天　爱担心的爸爸

第二天一早，卡羚与艾鲁二人来到公会，这才知T·T原来就是公会的会长。而在正式成为公会会员的卡羚，第一个任务就是找出马克多卡路离家出走的女儿爱丽丝。来到镇上四处找遍后，最后在墓地终于找到了爱丽丝。但爱丽丝还要独自静思，所以卡羚便先回到公会等候！那知时间已过了许久，但仍不见爱丽丝回来，此时，教会的临时修女兰迪秋气喘喘地跑来说爱丽丝遭到绑架了，于是众人便前往港口的仓库营救爱丽丝！





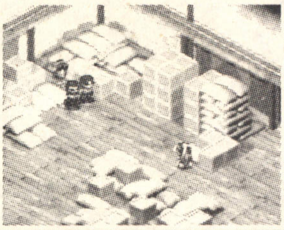
胜利条件：消灭所有强盗

我方部队：卡羚、艾鲁、爱丽丝

敌方部队：小偷（LV3×4、LV2×1）、强盗（LV3×2）

任务报酬：金 600

攻略要点：由于这些敌人都不弱，卡羚如果连续遭到两次攻击，很可能就会死亡。所以为了避免发生这种情形，最好让卡羚站在接近爱丽丝的箱子，如果站在上面利用高度差，可以增强对敌人的伤害，这里在部份的小偷与强盗身上带有金钱或物品，过关前尽量取得。



第三天　我要结婚

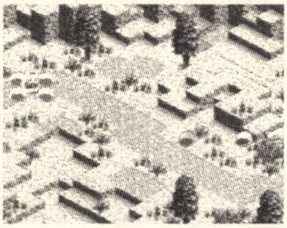
来到公会即见到马克多卡路，说爱丽丝想当冒险者，而马克多卡路在无奈下也勉强顺从爱丽丝的意思，并要卡羚多加照顾爱丽丝。爱丽丝加入后，其也赞助了1000元，而公会所指派的第一个任务是去解救一个失踪的小孩。此外，根据凯桐表示，有一个“神出鬼没的人”专门向男子单挑并夺取他们的钱财，所以要卡羚等人多加小心。在接受任务后，众人便往郊外出发，一到郊外即见到小孩遭一群史莱姆的欺凌！

胜利条件：消灭所有的敌人

我方部队：卡羚、艾鲁、爱丽丝

敌方部队：绿色史莱姆（LV6×2）、灰色史莱姆（LV6×2）、蓝色史莱姆（LV6×2）、迷幻史莱姆（LV6×2）、疯狂史莱姆（LV6×4）

攻略要点：本关的敌人并不强，比较需要注意的是会让人中毒的迷幻史莱姆，以及会让人昏睡的疯狂史莱姆。由于这两种怪物身上都带有物品，所以要先消灭它们，才可以把这些物品全部都拿到手。本关一定要尽量让艾鲁练功提升等级，否则他是无法通过下一关的考验。

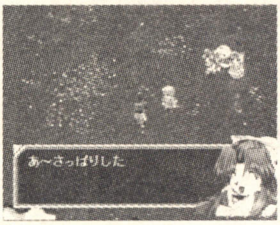


分支路线

在打倒所有史莱姆后，卡羚等人会去洗澡。这时在外等待的艾鲁是否要过去看一看呢？如果要去偷看，会进入分支1剧情，那艾鲁的等级最好是在九级以上，且身上要有许多可以恢复大量体力的药品；否则的话，最好不要去偷看（分支2剧情）。

分支1

艾鲁在偷看卡羚等人洗澡之际，突然出现一女子～莎萝向艾鲁单挑，也因此行踪败露。愤怒的卡羚等人因而与莎萝联手对付艾鲁。



胜利条件：解除麻烦

我方部队：艾鲁

敌方部队：卡羚（LV7）
爱丽丝（LV7）
莎萝（LV7）

攻略要点：除非艾鲁的等级够高，且带有许多的补药，否则在卡羚与莎萝的围攻下，一定无法过关的。本关要过关，一定要先把卡羚打倒，因为爱丽丝不会移动，为了避免让爱丽丝有替卡羚补血的机会，所以先将卡羚与莎萝引到下方。由于卡羚的魔法相当具有杀伤力，所以大约在一两回合就要补一次血了！而在打倒卡羚与莎萝后，就可过关了！

分支2

由于卡羚等人在洗澡，艾鲁只好在远处等待，不料突然出现一位女子向艾鲁挑战，并且不分青红皂白地就出手了！



胜利条件：把莎萝击败

我方部队：艾鲁

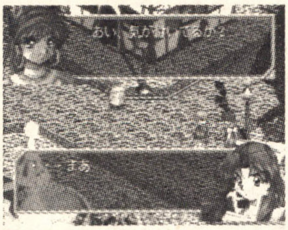
敌方部队：莎萝（LV7）

任务报酬：金 400

攻略要点：虽然选不偷看，只须面对莎萝一个人，但是如果艾鲁的等级不够高，要打赢也是不容易的，在等级级不高的情形下，如果要获胜，就得藉由大量吃补药来和莎萝进行消耗战。由于莎萝不会吃补药，所以在我方不断地攻击下，莎萝早晚会不支的！

第四天 可爱的加利

早上因公会无任务，所以便在镇上随处逛逛了。逛累了，众人便到咖啡店休息。这时才发现一路上有人跟踪。在追探之下，才知原来是马克多卡路担心爱丽丝，才会一路跟踪众人，但爱丽丝并不喜欢马克多卡路如此的作为，马克多卡路也只好无奈的先行回去了！接着，众人再到公会时，接到一件委托任务。此次的委托任务是替城中依丽莎白找回她的爱猫加利。在依丽莎白的要求下，众人赶紧进行寻猫的任务。不过，凯桐的情报显示，加利是城中的野猫头目，所以此次的任务并不简单。之后，在凯桐的指示下，众人从公会后门来到屋顶见到了加利！



胜利条件：打倒加利

我方部队：卡羚、艾鲁、爱丽丝、莎萝（LV7）

敌方部队：加利（LV9）、虎猫（LV8×2、LV7×3）、花猫（LV8×3、LV7×3）



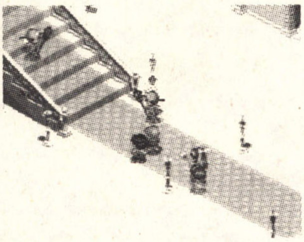
任务报酬：金 600

攻略要点：由于加利身边有两个护卫，所以一开始就冲过去的话，可能会遭到痛击；最好的方法是先从散布在四周的小喽罗开始收拾，顺便赚取经验值。而这些小猫的数量不少，且对卡羚及爱丽丝的威胁很大，所以要尽快地将它们解决，避免让它们有围攻卡羚与爱丽丝的机会。由于加利本身的抗魔力高达九十几点，所以卡羚的魔法对它不太有杀伤力，最好把艾鲁练强点与加利战斗！

第五天 思念如歌

第一战

在与加利的战斗中，卡羚深觉部队战力不足，欲请爱丽丝之友～翼人族的兰迪秋加入，但其因自小被施咒禁唱，以致心灵受创，所以推却了卡羚的邀请。而马克多卡路由于担心爱女的安全，所以设计使爱丽丝回家来保护他；不料弄假成真，所雇请来的临时演员竟然都变成了恶魔！



胜利条件：打倒全部的敌人！

我方部队：艾鲁、卡羚、爱丽丝、莎萝

敌方部队：飞魔（LV10×6）、精灵（LV10×4）

攻略要点：在这些敌人当中，精灵身上带有物品，要先将它们除去，才不会漏失，也可减少他们施法补血的机会；而飞魔的攻击力不弱，应该由艾鲁打前锋！

第二战

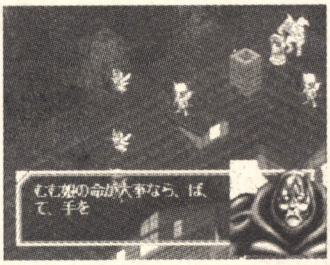
众人在进屋内探查马克多卡路的伤势时，爱丽丝却被恶魔抓走了！当卡羚等人追上屋顶时，狄魔已带着爱丽丝逃走了，他告诉马克多卡路，如果要保住女儿的生命，就不要破坏好事！

胜利条件：消灭所有的敌人

我方部队：艾鲁、卡羚、莎萝

敌方部队：飞魔（LV11×6）、精灵（LV11×2）

攻略要点：由于没有了爱丽丝的恢复魔法，所以其他的人就只能吃药补血了！敌人当中的飞魔攻击力不弱，要避免把卡羚暴露在它们的面前，以免一下子就被打倒了。为了让敌人没有补血的机会，应先将精灵除去。



第三战

回到公会与T・T商讨救爱丽丝之事时，此时兰迪秋来到说发现敌人的踪迹；T・T等人决定立刻前往郊外的船屋抢救爱丽丝。一进船屋时，T・T即掉入陷阱中，使我方又少了一份战斗力!!

胜利条件：打倒所有的小喽罗

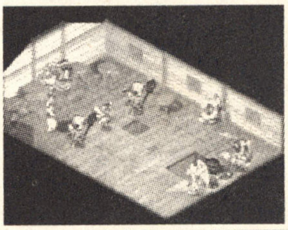
我方部队：卡羚、艾鲁、莎萝、兰迪秋（翼人族 LV11）

敌方部队：飞魔（LV11×2）、精灵（LV11）

战场宝物：守护戒指、金 500

任务报酬：金 2000

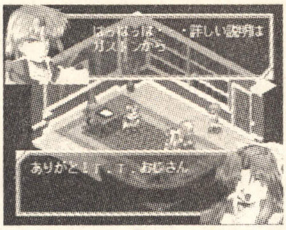
攻略要点：虽然本关的敌人只有三个，但是精灵会不断地替两只飞魔补血，如果玩家采取分散攻击的话，那等于没有什么效果。要打倒这些敌人，最好先将精灵除去，或者使用闪光术将它麻痹，这样才有机会打倒飞魔；在地上放有一个物品及一堆钱，过关前记得拿取，而在过关后，兰迪秋就会加入我方。





第六天 加利的反击!

凯桐说最近几天公会都不会有生意，因为要忙着准备选美的工作。卡羚听说选美比赛有大笔奖金可拿，便怂恿大家一齐去参加。不料、马克多卡路为了避免女儿参加，早已将所有的泳装都买了下来。卡羚等人只好去向T·T借，结果却在屋顶上与加利狭路相逢!



胜利条件:打倒加利

我方部队:卡羚、艾鲁、爱丽丝、莎萝、兰迪秋

敌方部队:加利(LV11)、虎猫(LV12×2)、白猫(LV13×3、LV12×2)、黑猫(LV13×2、LV12×1)、花猫(LV13×1、LV12×1)

攻略要点:这一次野猫们都变强了，而且其中的黑猫与白猫都会法术，而要特别注意! 大魔王加利的抗魔力还是很高，所以魔法对它没有效果，只有通过艾鲁与莎萝近身攻击才行!

第七天 矿山的魔兽

第一战

由于一个重要的矿坑当中，突然出现了许多怪兽，所以卡羚等人这一次的任务，就是调查怪兽出现的原因!

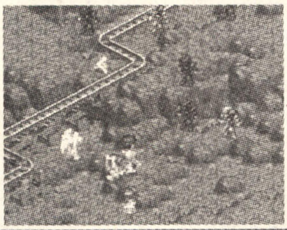
胜利条件:消灭全部的敌人

我方部队:卡羚、艾鲁、爱丽丝、莎萝、兰迪秋

敌方部队:岩石怪人(LV14×6)、石头怪人(LV14×3)、精灵(LV14×3)

战场宝物:白兰地、伏特加、骑兵枪、守护石

攻略要点:本关除了精灵以外的敌人，全部都具抗魔法，所以卡羚等人的任务最好是用辅助性的法术来提高艾鲁与莎萝的战斗能力，让他们两人负责对付所有的怪物。



第二战

众人在打倒怪物后，发现地底有奇怪的声响；在追查声音的来源后，发现这一切原来都是地龙在作怪!

胜利条件:打倒地龙

我方部队:卡羚、艾鲁、爱丽丝、莎萝、兰迪秋

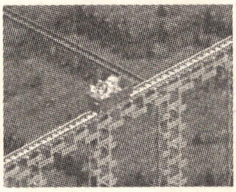
敌方部队:地龙(LV17)、岩石怪人(LV16×2)、石头怪人(LV16×2)

攻略要点:本关也是要先打倒石头怪人，由于地龙的远程攻击很厉害，所以我们在与小喽罗交战的时候，千万不要过于接近地龙。地龙最大的弱点就是不会移动，因此我们可派艾鲁与莎萝分别由两边攻击它!



第八天 寻求光明

打倒地龙后，矿坑突然倒塌，艾鲁与卡羚两人逃脱不及而被困在当中。后来两人在摸索中找到一辆矿车，便决定搭上矿车看会通往何处!



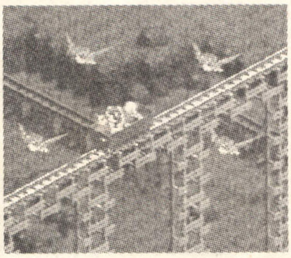
胜利条件:消灭所有的人头鸟兽

我方部队:卡羚、艾鲁

敌方部队:人头鸟兽(LV15×4)

任务报酬:金2000

攻略要点:本关可以说是专门让卡羚练功用的。由于我方人物不能下车，而且敌人也不会主动过来攻击，所以只能利用卡羚的魔法将敌人消灭! 在消灭所有人头鸟兽后，才发现铁轨中断，二人也随着矿车飞冲出去。待再次睁开双眼时，才知是被苏菲亚和露露母子所救。回到城镇后，才知苏菲亚与T·T是旧情人，其二人之间似乎有点误会，而苏菲亚与露露这对母子也加入了卡羚的阵容之中。



第九天 冠军到底是谁?

卡羚等人兴奋地出城到郊外参加选美比赛。在佳丽一一上台后，评审准备公布分数时，不料、此时海边出现了大量的螃蟹!

胜利条件:消灭螃蟹军团

我方部队:卡羚、艾鲁、萝莎、爱丽丝、兰迪秋、苏菲亚(盗贼LV16)、露露(精灵LV16)

敌方部队:毒螃蟹(LV16×3)、红螃蟹(LV16×7)

任务报酬:金3000

攻略要点:毒螃蟹与红螃蟹的攻击力都不弱，而毒螃蟹的攻击带有毒性，且红螃蟹的攻击范围可达两格之远，所以要让比较弱的法师部队离敌人远一点! 而苏菲亚与露露这对母子也加入了卡羚的阵容之中。



第十天　男儿好强

T·T接受了打铁铺主人临死前的请托，要帮他锻练软弱的孙子，所以卡羚等人这一次的任务就是带约瀚去城外历险一次，让他成为真正的男子汉。

胜利条件：全面消灭敌方（指定约翰）

我方部队：卡羚、艾鲁、萝莎、爱丽丝、兰迪秋、苏菲亚、露露、约翰（LV2）

敌方部队：绿色史莱姆（LV3×1）、蓝色史莱姆（LV3×1）、迷幻史莱姆（LV3×1）、灰色史莱姆（LV3×5）

任务报酬：金 2000

攻略要点：本关既然是要让约翰磨练一下，那么其它人就负责保护着就好了。过关后，约翰会送卡羚一样礼物，这个东西会随着约瀚的杀敌数而有所不同，也就是说，如果约翰的杀敌数愈少，其礼物就愈差，反之，若约翰杀敌数愈多，则礼物就愈好。约翰杀敌 1～3 只，赠送魔杖（苏菲亚的装备：攻击力+34、风的属性+8）；4～8 只，赠送疾风戒指（任何人都可装备，敏捷力+5、增加移动力）。



第十一天　你是谁？

为了找寻失踪踪的小孩，卡羚等人来到郊外进入奇怪的屋子中调查，结果却遇上了可怕的怪物！

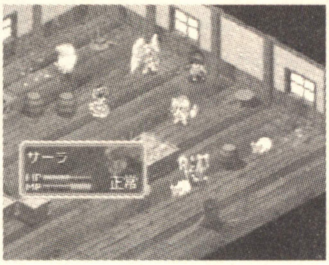
胜利条件：消灭全部的敌人

我方部队：卡羚、艾鲁、萝莎、爱丽丝、兰迪秋、苏菲亚、露露

敌方部队：变身怪物（LV18×5）、变身怪物（LV18×3）

任务报酬：金 2000

战场宝物：长寿药 x2、毒剑、魔力恢复剂、金 600、金 800、金 1000、金 1500



攻略要点：本关一开始，爱丽丝与萝莎就绝息了，而这些怪物有五个已幻化成萝莎，三个幻化成爱丽丝，所以如可以的话，先把爱丽丝及萝莎救醒吧！敌人的最大特点，就是如果我方未将它一击毙命，那么它将变得与攻击它的人一模一样；也就是说，没被艾鲁打死的敌人，就会变成艾鲁；没被卡羚打死的敌人，就会变成卡羚。根据这个特点，最好让我方 HP 最低的人先攻击敌人，把敌人 HP 变少，然后让我方最强的人去攻击敌人，就可以将它们一击毙命了！建议让露露最后出手，且施“号令”魔法，如此一来这些怪物就会变成露露，而且不会轻易出手哦！

第十二天　永远的约定

第一战

兰迪秋一早就慌张地跑进来，原来是她昨晚在教会值班时，看见了幽灵；于是众人决定今晚再到教会一趟，看看幽灵是否会再出现！

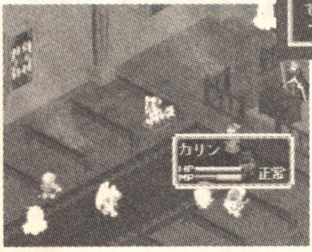
胜利条件：消灭所有敌人

我方部队：卡羚、艾鲁、萝莎、爱丽丝、兰迪秋、苏菲亚、露露

敌方部队：魔神（LV19×1）、恶灵（LV18×4）、幽灵（LV18×5）



攻略要点：在这些敌人当中，恶灵与幽灵是只能用魔法对付的；至于魔神、则是采用武器直接攻击会比较好。在与魔神作战的时候，要小心他的大面积法术，最好不要有太多人接近他，以免战力受到很大的损害。



第二战

卡羚等人打倒教堂内的幽灵后，听到墓地传来巨大的声响，原来索尔与狄魔动起手来了！

胜利条件：打倒狄魔

我方部队：卡羚、艾鲁、萝莎、爱丽丝、兰迪秋、苏菲亚、露露、索尔（LV25）

敌方部队：狄魔（LV22×1）、魔神（LV19×2）、骸骨（LV19×4）、食尸鬼（LV19×4）

攻略要点：本关相当地棘手，还好多了索尔一个帮手，不过他却不能移动！敌人当中的食尸鬼，具有让人麻痹的能力，所以要先消灭它。大魔王狄魔具有大范围的强力法术，所以我方人员千万不要分散，否则要是一次有多人遭到冻结，那就几乎不用玩了！



第十三天 最后的休日

第一战

众人从海边玩回来后，却发现灯塔的灯熄了！为了避免明天的计划遭到破坏，卡羚等人决定前往灯塔查看。

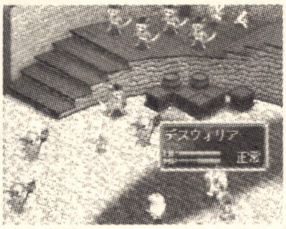
胜利条件：消灭全部的敌人。

我方部队：卡羚、艾鲁、萝莎、爱丽丝、兰迪秋、苏菲亚、露露

敌方部队：妖精（LV20×2）、小鬼（LV20×3）、骸骨（LV20×5）

战场宝物：金 1500、抗拒戒指、能源果实、蘑菇

攻略要点：在这些敌人当中，比较需注意的是小鬼与妖精的催眠术而已；只要先将他们除去，就不会有太大的问题了。在地上有许多好东西，过关前记得去拿取！



第二战

众人攻上二楼后，却发现 T·T 已经倒在地上了；于是苏菲亚与露露便留下来照顾 T·T，其它人则继续向前推进。

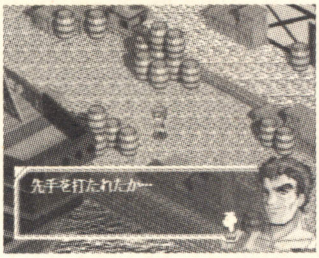
胜利条件：消灭所有的敌人

我方部队：卡羚、艾鲁、萝莎、爱丽丝、兰迪秋

敌方部队：魔神（LV21×1）、妖精（LV21×1）、小鬼（LV21×2）、骸骨（LV21×3）、石头怪人（LV21×2）

战场宝物：能源果实×2、降魔戒指、楚麻花、金 2000、龙爪

攻略要点：本关的通道很狭窄，所以可以让艾鲁与莎萝挡在前方当肉垫，其余的人在后方施放法术。由于本关的宝物必须要会飞的兰迪秋才拿得到，所以先把敌人杀到剩下一只妖精后，让兰迪秋沿着阶梯的最上方移动，这时兰迪秋的移动范围可以达到画面中央的鲸鱼身上；把她移动到鲸鱼尾巴的最后一格后，下一次移动的时候，就可以移动到放宝物的位置附近了。



第三战

到达塔顶第三层后，苏菲亚与露露又回来了！

胜利条件：消灭全部的敌人

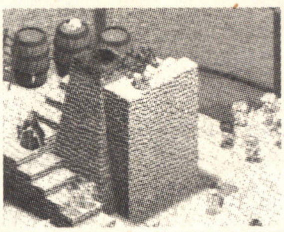
我方部队：卡羚、艾鲁、萝莎、爱丽丝、兰迪秋、苏菲亚、露露

敌方部队：恶魔（LV23×1）、魔神（LV22×1）、妖精（LV21×2）、小鬼（LV21×2、LV22×1）、骸骨（LV21×3、LV22×1）、石头怪人（LV22×2）、岩石怪人（LV23×1）

任务报酬：金 3000

战场宝物：蘑菇、长寿药、金 2000、魔法秘笈

攻略要点：站在灯塔顶端的恶魔是我方的最大威胁，他除了会用魔法攻击我方外，还会从上面飞下来攻击；若要消灭恶魔，最好的方法是等它飞下来后，派艾鲁与莎萝把它卡在墙角，然后加以痛击。本关地上有许多宝物，过关前记得拿取。



第十四天 海上的决战

在买足武器与装备后，卡羚一行人搭上战船准备与海盗展开决战！

胜利条件：打倒狄魔

我方部队：卡羚、艾鲁、萝莎、爱丽丝、兰迪秋、苏菲亚、露露

敌方部队：狄魔（LV25×1）、恶魔（LV24×2）、魔神（LV24×1）、妖精（LV23×2）、北欧海盗（LV23×3）、石头怪人（LV24×1）、人头鸟兽（LV23×2）、海盗（LV23×6）

战场宝物：长寿药、白兰地、兴趣剂、夜行衣、金 2000

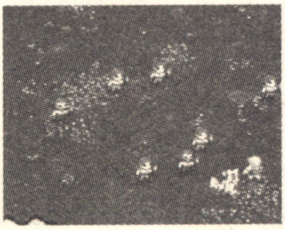
攻略要点：本关的敌人很多，可守在两船之间的踏板，等待敌人来自投罗网；虽然此关除了狄魔外，还有两只恶魔，不过他们都不会移动，只要先与他们保持距离，待收拾小喽罗后，再慢慢地痛宰吧！



第十五天 暗黑的街

第一战

狄魔欲强行与艾鲁合体，但遭到艾鲁的抵抗；最后在发出一道光之后，众人都消失了！在艾鲁与卡羚醒来后，遇到一群盗贼！



胜利条件：消灭全部的敌人

我方部队：卡羚、艾鲁

敌方部队：小偷（LV25×5）、强盗（LV25×2）

攻略要点：要打败这些盗贼实在是易如反掌，只要用卡羚的火焰爆发就可以重伤他们了！

第二战

在打退盗贼后，卡羚与艾鲁担心其它同伴的安全，所以决定前往公会一探究竟。在发现整个城市都充满着一股奇怪的气氛后，卡羚等人决定前往公会救出同伴！

胜利条件：消灭所有的敌人

第十五天 暗黑的街

我方部队:卡羚、艾鲁、爱丽丝

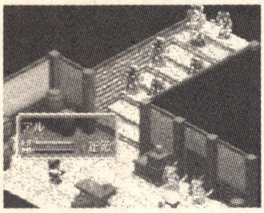
敌方部队: 小偷（LV26×2）、强盗（LV26×2）、海盗（LV26×1）、小喽罗(LV26×2)

战场宝物:丝绸手套、长寿药、楚麻花

攻略要点:这些盗贼也不是我们的对手! 用火焰爆发重伤吧! 记得先把地上的宝物都拿走。

第三战

解救爱丽丝后，卡羚等人知道莎萝与兰迪秋被囚禁在地下牢,所以众人便前往地下牢!



胜利条件:消灭所有的敌人

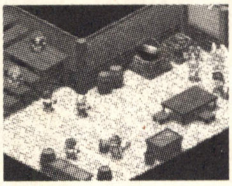
我方部队:卡羚、艾鲁、爱丽丝

敌方部队:骸骨(LV26×2)、强盗（LV26×1）、海盗（LV26×1)、链丹术士(LV26×1)、石头怪人(LV26×4)

攻略要点: 本关的敌人只有前面的四个石头怪人比较难缠而已,只要把它们摆平,其它的人就不是问题了!

第四战

经过了莎萝等人的解说，卡羚才发现原来众人已经回到了八年之前;虽然不知道苏菲亚与露露的下落,但是众人决定除恶务尽,还是先将公会中的败类扫除干净吧!

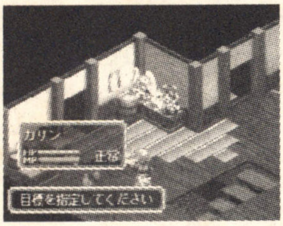


胜利条件:消灭全部的敌人

我方部队:卡羚、艾鲁、萝莎、爱丽丝、兰迪秋

敌方部队: 强盗（LV26×1）、海盗(LV26×1)、北欧海盗(LV26×1)、术士(LV26×1)、法师(LV26×1)、小偷(LV26×1)、小喽罗(LV26×1)

攻略要点:站在楼梯上的法师与术士，是本关最强的两个敌人; 他们的法术攻击力很强，所以人员接近时要分散，以免集体遭到重创!



第五战

打败厨房的敌人后，众人就往二楼推进了!

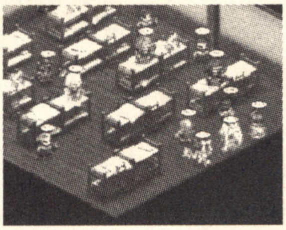
胜利条件:消灭所有的敌人

我方部队:卡羚、艾鲁、萝莎、爱丽丝、兰迪秋

敌方部队: 强盗（LV27×4）、海盗（LV27×3）、北欧海盗(LV28×2)、法师（LV28×1）、小喽罗（LV27×5）、术士(LV28×1)、小偷(LV27×2)

战场宝物:金 2000、皇家手套、奇色手杖、梦幻刀、长寿药

攻略要点:躲在角落的法师是本关最可怕的敌人,如果能迅速将他击倒,那打起来就顺手了! 由于会有大量的敌人从两个门涌出,所以要将我方的人往右方移动,以增加和敌人间的缓冲空地带。在本关地上有很多的好武器,千万别放过了。



第六战

卡羚选择向右边前进，结果闯进了强盗的寝室!

胜利条件:消灭所有的敌人

我方部队: 卡羚、艾鲁、萝莎、爱丽丝、兰迪秋

敌方部队:海盗(LV28×1)、北欧海盗(LV28×1)、链丹术士（LV28×1)、法师（LV28×1）、巫师（LV28×1）、小偷(LV28×1)、小喽罗(LV28×2)

战场宝物:大地手套、艳虹手杖、海神枪、丝制护身衣、神怪法衣、合金链条

攻略要点: 本关中所有的敌人法师、巫师都是站在床上，所以只有兰迪秋可以对他们进行直接攻击; 至于法术攻击,由于这些敌人的抗魔能力很强,所以效果非常不好。为了避免遭到敌人的法术攻击，我方可以先将人员往右下方移动,等到将所有的小兵收拾掉以后,再来对付这些法师。为了让这些法师没有补血的机会,可以利用兰迪秋的“寂静”法术,让敌人都无法念咒; 不过,由于这一项法术对敌我双方都有效，所以要准备治疗之花来医治卡羚等人,然后再用卡羚的法术慢慢将敌人收拾掉!

第七战

解决了寝室的敌人后，苏菲亚才知以前错怪了 T·T,而为了要救出露露,众人只好打倒公会会长!

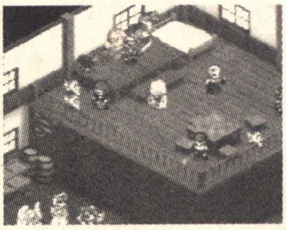
胜利条件:打倒公会会长

我方部队:卡羚、艾鲁、萝莎、爱丽丝、兰迪秋、苏菲亚

敌方部队:公会会长(LV32×1)、北欧海盗(LV29×1)、链丹术士（LV29×1）鸡头蛇兽（LV31×1）、多头蛇兽(LV31×1)、石头怪人(LV29×1)岩石怪人(LV29×1)、法师（LV29×1）、巫师（LV29×1）、术士（LV29×1）、骸骨(LV29×2)、小偷（LV28×1）、强盗（LV29×2）、小喽罗(LV27×1)、海盗(LV29×2)

战场宝物:金 3000、金 500、金 1500

攻略要点: 位于楼上的法师与巫师会不断地利用法术偷袭，所以我方人员切勿过于接近该处; 如果可以的话，先用法术将他们冻结起来，这样打起来就轻松多了! 为了避免在战斗时遭到偷袭，先将敌人的法师系都摆平是比较好的方法，至于鸡头蛇兽与多头蛇怪，由于其防御力不弱且又抗魔法，所以硬砍是唯一的办法了!



第十六天 只是一个真相

打倒公会会长后，莎萝想起其父亲曾研究回到过去的方法；为了回到过去，莎萝带领众人来到“光阴的殿堂”；在艾鲁开启了“门”之后，众人便进入了时间与空间的交会点。由于卡羚一心想回到过去，去解救她的父母，结果触怒了掌管时间与空间的艾鲁维斯天使！

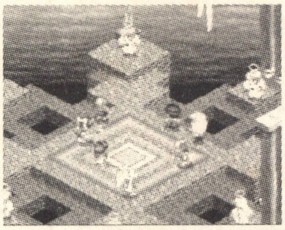
胜利条件:打倒艾鲁维斯天使

我方部队:卡羚、艾鲁、萝莎、爱丽丝、兰迪秋、苏菲亚、露露

敌方部队:艾鲁维斯天使(LV32×1)、天使(LV30×6)、第六回合出现天使(LV30×3)、第七回合出现天使(LV30×3)、第十一回合出现天使(LV30×3)

任务报酬:金4000

攻略要点:虽然我方一开始是陷于敌人的包围当中，但是这些天使的攻击并不会对我方造成太大的伤害，所以不用担心。而在第六、七、十一回合时，艾鲁维斯会再召唤出天使，所以要注意些！而大魔王艾鲁维斯天使，不论魔法或是一般攻击都非常可怕，所以最好派艾鲁与莎萝对他进行近身攻击，其它的人就躲在后方用法术就好了。



第十七天 看到时间的人

第一战

在回到了原来的世界后，虽然只过了一天的时间，但是却恍如隔世般。虽然一切的景物依旧，但是艾鲁却没有回来。但为了找寻艾鲁，卡羚等人再次进入光阴的殿堂！

胜利条件:消灭所有的敌人

我方部队:卡羚、萝莎、爱丽丝、兰迪秋、苏菲亚、露露

敌方部队:机器人(LV31×2)、蝙蝠魔女(LV31×4)、恶魔(LV31×4)、弧光恶魔(LV31×2)

战场宝物:魔法秘笈×2、长寿药、业火手杖、金丝短手套、蘑菇

攻略要点:由于敌人从两边袭来，所以要集中全力，先将威胁较大的一边击溃，否则可能会死伤惨重。敌人多数都是会飞且又会法术，不受地形的限制，可以直接从地图的中央飞过来，所以千万不要错估情势，最好利用兰迪秋的“寂静”法术。

第二战

索尔为了重回天界，需要借助艾鲁维斯天使的力量，所以他对艾鲁施法，要使艾鲁维斯天使醒过来。

胜利条件:打倒索尔

我方部队:卡羚、萝莎、爱丽丝、兰迪秋、苏菲亚、露露

敌方部队:索尔(LV33×1)、机器人(LV32×2)、蝙蝠魔女(LV32×2)、弧光恶魔(LV32×4)

战场宝物:琦丽手杖

攻略要点:本关的敌人除了索尔外，都不会对我方构成重大威胁；由于索尔的法术攻击不但威力大，而且范围广，所以人员分散也没什么效果，最重要的是，如果爱丽丝被击倒了，要优先救治，否则会有一堆人绝息，那就麻烦了！还有蝙蝠魔女的媚惑攻击相当讨厌，先将她们摆平吧！

第三战

已经被唤醒的艾鲁维斯天使，为了报八年前之仇，而与卡羚展开决战！

胜利条件:打倒艾鲁维斯天使

我方部队:卡羚、萝莎、爱丽丝、兰迪秋、苏菲亚、露露

敌方部队:艾鲁维斯天使(LV38×1)、弧光天使(LV34×4)、第四回合出现弧光天使(LV34×4)、第六回合出现天使(LV34×4)、第八回合出现弧光天使(LV34×2)、天使(LV34×2)、第十回合出现天使(LV34×2)

战场宝物:慈爱戒指、神力铠甲、冰雪戒指

攻略要点:本关的弧光天使只会施法，对我方的杀伤力并不大；而艾鲁维斯天使在四、六、八、十回合时，会再召唤出天使，所以要注意！由于艾鲁维斯天使的抗魔力高，所以只能派莎萝去硬砍；为了避免让艾鲁维斯天使有补血的机会，应该使用各项辅助性法术让莎萝的攻击力提高，并使用“激励术”让莎萝一回合内攻击两次；想要过关、必须将艾鲁维斯天使打倒两次才可以。

最终战

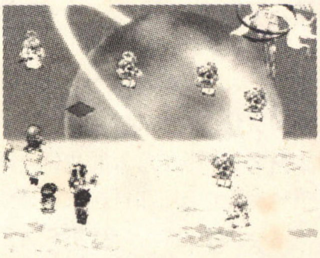
不死心的索尔召唤了他以前的同伴，变成了索尔维斯天使，与众人展开最后的决战！

胜利条件:打倒索尔维斯天使

我方部队:卡羚、艾鲁、萝莎、爱丽丝、兰迪秋、苏菲亚、露露

敌方部队:索尔维斯天使(LV40×1)、弧光天使(LV36×4)、天使(LV36×2)、第二回合出现弧光天使(LV36×2)、天使(LV36×3)、第七回合出现弧光天使(LV36×2)、天使(LV36×3)、第九回合出现弧光天使(LV36×2)、天使(LV36×3)

攻略要点:要打倒索尔维斯天使，仍得让艾鲁与莎萝作近身攻击，由于他的生命值很高，所以要砍很久，不过并不算难打。打倒索尔后，他终于可以回到天国了，而众人也从光阴的殿堂回到原来的世界，一切都结束了。



近期PS游戏金手指

ARMY MAN 3D

无限生命值

800432A0 2400

无限装甲值

80057FD2 2400

无限火焰喷射器燃料

80058E3E 2400

袖珍迷宫

（需要 POCKET STATION）

主码

8013D618 0100

经验值

80010310 869F

80010312 0001

所持金

8001031E 270F

HP

8001031C 03E7

等级

80010324 0063

A列车！大陆横断

资金最大

30092ED8 00FF

30092ED9 00FF

30092EDA 00C0

30092EDB 006F

30092EDC 00F2

30092EDD 0086

30092EDE 0023

OMEGA BOOST

锁定码

D0120876 1040

80120876 1000

无限时间

80146BBC 1770

或

D00299D8 0001

800299D8 0000

无限 Power Boost

800A34B4 1000

无限 Energy

800A34A8 03E8

800A34AC 03E8

无限 continues

D0053F3A FFFF

80053F3A 0000

不受伤害

D002ED42 0050

8002ED42 0040

VB GAUGE

D00364EC 0004

800364EC 1000

D0062264 0001

80062264 1000

VB GAUGE 不减

D005F43C FFF4

8005F43C 0000

D005FE30 FC00

8005FE30 0000

RK 最大

800A34C0 0010

800A34C8 0010

800A34D0 000D

选关 Stage 1 – 1

D012B01A AE63

8012B01A AE60

选关 Stage 1 – 2

D0125786 AE43

80125786 AE40

选关 Stage 2 – 1

D0126146 AEA3

80126146 AEA0

选关 Stage 2 – 2

D0129A2E AE42

80129A2E AE40

选关 Stage 3 – 1

D012627A AE43

8012627A AE40

选关 Stage 3 – 2

D012D01A AE63

8012D01A AE60

选关 Stage 4 – 1

D0129846 AE43

80129846 AE40

选关 Stage 4 – 2

D012B4CE AE42

8012B4CE AE40

选关 Stage 4 – 3

D0133626 AE62

80133626 AE60

选择所有关

8009703C 4F4A

8009703E 454B

30097040 0052

B0110002 00000000

800A3410 0101

机器人大战F完结篇

从完结篇直接开始也可说服哈曼和圣战士托特（只能在完结篇一开始使用，在其他话用会当）

3019BB15 00C0

3019BB16 0098

武器追加

（只追加故事上会得到的武器）

8019BAFE FFFF

80032A38 013A

HP 不减

80098C54 2801

80098C56 0800

80098C58 0002

80098C5A 9046

8000A004 0001

8000A006 2407

8000A008 0003

8000A00A 10C7

8000A010 0016

8000A012 A443

8000A014 8014

8000A016 3C02

8000A018 6317

8000A01A 0802

全员精神力 150

800BAD0C 0096

800BADA0 0096

800BADA2 2403

800BDB78 0096

800BDB7A 2402

800BDBD0 0096

EVA 线断後可一直行动，不受三回合限制

800962D2 9462

80098D32 9462

800A7F6E 94C3

传说巨神可一直使用最强地图兵器且不会暴走

8019BA72 10FF

增加机器人

第一架

8019AB54 XXXX

8019AB56 0001 – 必要码

第二架

8019AB72 XXXX

8019AB74 0001 – 必要码

（第三架以後 +1E 位数．必要密码 +2 位数）

XXXX 填入机器人

EVA 机组专用隐藏武器

8019BAFE FFFF

EN 不减

80098CF2 2400

8007B792 2400

80095ADE 2400

或

80098CEE 0040

80095ADA 0040

或

80098CF0 0000

80098CF2 0000

80095ADC 0000

80095ADE 0000

弹数不减

8007B752 2400

或

8007B74C 0000

精神不减

80083BC6 2400

或

80083BC2 0080

或

80083BC4 0000

80083BC6 0000

每回合升 1 Lv

B040000C 00000000

8019A558 0000

回合数 0

8019BA6E 0000

快速改造机组

30199F2F 00F0

80199F30 FFFF

人物等级

BXXX000C 00000000

8019A556 05YY

[XXX 是人数, YY 可加入 1～63(63 为 99 级)]

战斗后 LV UP

BXXX000C 00000000

8019A558 0000

(XXX 数字同上)

更改机型

8019AB54 XXXX

[(XXXX 由 0001～0120 左右，或许更多，大家自已试吧) 第 2 架后间隔 1E,请各位玩家自行加入]

强化装备(中文版)

B0160001 00000000

3019BB35 0009

追加新武器

8019BAFE FFFF

增加机器人

第一架

8019AB54 XXXX

3019AB56 0001

第二架

8019AB72 XXXX

3019AB74 0001

(第三架以後 +1E 位数．必要密码 +2 位数)

XXXX 填入机器人

跳关

3019BA65 00XX

(XX =01 +1 –4E)

全事典

801476?? FFFF

(?? =78 +2 –A4)

全机器人图鉴

801476B8 FFFF

(?? =B8 +2 –DE)

所有机组限界 999

80199F4C 03E7

所有机组 EN 无限

80199F44 03E7

80199F48 03E7

出击人数 99(按↑ +L2)

D014569A 7EFF

301454B1 0063

D014569A 7EFF

301454B1 0063

无限行动

3019A0BB 0020

更改机型

8019AB54 XXXX

三国志 Ⅳ · 强化版

登录新君主能力超高(注一)

801FFE50 0060

801FFE52 0064

801FFE54 0064

801FFE56 0064

801FFE58 0064

801FFE24 0004

登录新武将能力超高(注一)

801FFE40 0063

801FFE42 0063

801FFE44 0063

801FFE46 0063

801FFE48 0064

8000E244 0004

金、粮无限超高(注二)

D002FCC8 FFFF

8002FCC8 EA60

D002FCCA 3062

8002FCCA 3403」

训练、士气、开发、治水、商业力、技术力超高(注二)

D002FD04 1021

8002FD04 0064

D002FD06 00A0

8002FD08 3402

民忠 100(注二)

D0024728 8021

80024728 0064

D002472A 00A0

8002472A 3410

弩、强弩、军马、连弩、发石车、冲车数量超高(注二)

D002FC7C 8021

8002FC7C 00FF

D002FC7E 0040

8002FC7E 3410

注一：新君主与新武将登录能力值之密码，请勿与其它的密码同时开启，且输入完密码按开始钮出现 LOADING GAME 时就要先关掉右侧的开关，然后等开始加减其能力值时再开启右侧开关，并再关下开关，就可看到效果了。

注二：使用此密码时，要先有一个存档，进入游戏呼出存档后可看到超强都市，然后此时可先将资源分配到你其它的都市，再按×键结束此月份命令时先存档，然后请按主机 重新开机键，在不使用金手指的情况下呼叫出记录，必需依此步骤实施，否则敌方会……

星河战队

1P 无敌

3008E7FE 00FF

1P 夫数无限

3008E784 0009

2P 无敌

30090F9E 00FF

2P 人数无限

30090F24 0009

有限会社～地球防卫队

无限金钱

800BA31C 270F

800BA31E 270F

全员全能力最强

B0070020 00000000

800B9F00 FFFF

B0070020 00000000

800B9F06 A01E

B0070020 00000000

800B9F08 A01E

B0070020 00000000

800B9F0A A01E

B0070020 00000000

800B9F0C A01E

B0070020 00000000

800B9F0E A01E

B0070020 00000000

800B9F10 A01E

B0070020 00000000

800B9F12 A01E

B0070020 00000000

800B9F14 A01E

东京魔人学园胧绮谭

经验值

D00574E8 0064

800574E8 0015

行动力

D0128B1A 0001

800573F4 0000

心跳回忆 VOL 3.

旅立之诗

体重

800B8038 xxxx

800B8050 xxxx

リズム

800B8030 xxxx

800B8048 xxxx

スタミナ

800B8034 xxxx

800B804C xxxx

筋力

800B803C xxxx

800B8054 xxxx

根性

800B8040 xxxx

800B8058 xxxx

体调

800B8044 xxxx

800B805C xxxx

(xxxx 的部份请自己填)

悠久的伊甸

ロディライト

LV

80096FEA XXXX

HP

8009700E XXXX

8009701E XXXX

(XXXX 请自己填)

暗吹之夏 · 帝都物语

生命值不减

800938E8 00F0

宇宙战士 CyberOrg

主角

按下 L2 + R2 之后 . ALL“P”最大

D053DDA 0003

801174E4 01F4

D053DDA 0003

801174E6 01F4

D053DDA 0003

801174E8 01F4

D053DDA 0003

801174EA 01F4

D053DDA 0003

8011C504 01F4

D053DDA 0003

80117574 0064

D053DDA 0003

80117576 0064

按下 L2 + R2 之后 .

ALL“P”最大(中文版)

E0053DDA 00030007

B0040002 00000000

801174E4 01F4

8011C504 01F4

90117576 00640064

主角

弹药少于或等于 1/2.

自动弹药补满

D01174E8 0104

801174E8 01F4

第 2 位

按下 L2 + R2 之后 .

ALL“P”最大

D053DDA 0003

8011724C 01F4

D053DDA 0003

8011724E 01F4

D053DDA 0003

80117250 01F4

D053DDA 0003

80117252 01F4

D053DDA 0003

8011C504 01F4

D053DDA 0003

801172DC 0064

D053DDA 0003

801172DE 0064

按下 L2 + R2 之后 .

ALL“P”最大(中文版)

E0053DDA 00030007

B0040002 00000000

8011724C 01F4

8011C504 01F4

901172DE 00640064

第 3 位

按下 L2 + R2 之后

LP. EP. AP. GP 最大

D053DDA 0003

80117398 01F4

D053DDA 0003

8011739A 01F4

D053DDA 0003

8011739C 01F4

D053DDA 0003

8011739E 01F4

D053DDA 0003

8011C504 01F4

D053DDA 0003

80117428 0064

D053DDA 0003

8011742A 0064

按下 L2 + R2 之后 .

ALL“P”最大(中文版)

E0053DDA 00030007

B0040002 00000000

80117398 01F4

8011C504 01F4

9011742A 00640064

护士物语

体力无限

80095D82 003B

金钱无限

80095D84 869F

80095D86 0001

OMEGA BOOST(补充)

耐久力不减

800A34AC 04B0

801343DE 004B

暴走力不减

800A34B0 1000

800A34B4 1000

300A34CC 0001

接关数不减

300A31F4 0005

全 ZONE PLAY

300A3410 0001

300A3411 0001

300A3412 0001

300A3413 0001

300A3414 0001

300A3415 0001

300A3416 0001

300A3417 0001

300A3418 0001

一直 + 1 位数到 ~

300A3422 0001

全等级 ZONE PLAY

300A3424 0001

300A3425 0001

300A3426 0001

300A3427 0001

300A3428 0001

300A3429 0001

300A342A 0001

一直 + 1 位数到 ~

300A3431 0001

全 ZONE PLAY(中文版)

B0130001 00000000

300A3410 0001

全等级 ZONE PLAY(中文版)

B00E0001 00000000

300A3424 0001

浪漫沙加 · 领域篇 2

最强人物

D01FFFFF 00FF

SWORD POWER UP

8012FFFF 03FF

SKILL LEVEL

89012344 8900

LP(全部同伴)

B01E0070 00000000

80010401 6363

WP(全部同伴)

B01E0070 00000000

80010414 6464

JP(全部同伴)

B01E0070 00000000

80010418 6464

最强剑

D00A7462 FFFF

CR(max)

800107F8 FFFF

8018034 FFFF

Money

800107F8 FFFF

拥有所有武器&防具&道具

注: 由於道具栏只能容纳 64 个武器&防具&道具, 所以一次请改一组, 等装备好後在重开下一组来装备 .

B0400002 00000001(武器类)

8001009C FF01

B0400002 00000001(服装类&盾类)

8001009C FF41

B0400002 00000001(铠甲类)

8001009C FF81

B0400002 00000001(饰品类)

8001009C FFC1

战斗中武器防具耐久度无限

B0060002 00000000

301F4D95 00FF

B0060002 00000000

301F4F85 00FF

B0060002 00000000

301F5175 00FF

B0060002 00000000

301F5365 00FF

技与术全有

3001003D 00FF

8001003E FCFE

80010040 FFFB

80010042 CO8F

80010044 FEFF

80010046 BCCF

80010048 FEFF

8001004A EOFF

8001004C F8FF

8001004E FCF8

80010050 F8F8

战斗中不死

B00401F0 00000000

801F4D28 03E7

B00401F0 00000000

801F4D2C 03E7

B00401F0 00000000

801F4D44 03E7

B00401F0 00000000

801F4D38 03E7

战略纸牌

开始后全部据点通过

D007AB52 FFF7

8005D6D0 000F

编后语

本次的“电子游戏广场”有了一个极大的变化，“新作指南”部分完全变为了彩页，32页的精美彩版更细致、更形象地为大家介绍了近期最令人瞩目的游戏作品。此次彩页的大副度增加主要是为了回报广大读者长久以来的支持，同时也希望借此再一次证明我们全心全意为读者服务的决心和信心。

“广场(6)”的黑白版包括“街机道场”和“完全攻略”两个部分。其中“街机道场”的变化最为明显，由“劲作推荐”、“攻略地狱”、“角色专访”、“设定资料”、“片尾欣赏”和“初心园地”几个版块有机地构成了对街机方面资讯的全面覆盖，并且突出了实用性、知识性和欣赏性并重的特色，应该可以满足广大街机FANS的需要。

自“广场”诞生至今，我们一直在努力探索一条真正适合中国闯关族的道路。数次的变更、数次的尝试，我们在人力、物力和财力等方面付出了深重的代价，但为了最终得到读者的认可，这一切的艰难困苦都是值得的，我们希望“电子游戏广场”能够成为“认真、严谨和真诚”的代名词，树立起质朴实在的形象，在大家的心中扎下深根！

好了，就写到这里，让我们在下月同一时间再见吧！


女警·快车·逮捕
PS 版游戏正在制作中！



ISBN 7-5371-3208-9
9 787537 132084 >
ISBN7－5371－3208－9/G・1442
定价:10.00元